
joystick
soluces
SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK 100
SOLUCE
Half-Life
GUIDE
Et les pages d'astuces et de cracks
Fallout II
SOLUCE
GUIDE
Rainbow six Monaco GP
SPÉCIAL 64 PAGES

sommaire

édito

« Oh, le gros booklet que voic... » ! Tiens, voilà lansolo qui débarque dans le bureau en gueulant : « Rendez-moi ma chaise ! ». Comme si on avait que ça à faire, s'occuper de la chaise de lansolo. Enfin, je disais donc « Oh, le gros book... ». « Il est où, mon Fallout II ? ». Mince, C'est Olivier Scamps, cette fois-ci. Comme si on avait que ça à faire, s'occuper du Fallout II d'Olivier Scamps. Bon, je vais me grouiller cette fois-ci. « Oh le gro Boo qu vci ». Ouf, j'y suis arrivé. 64 pages donc, avec la solution complète de Half-Life, une aide sur Fallout II hyper fournie, la première partie sur le guide consacré à Monaco Grand Prix RS2 et la solution de Rainbow Six, en mode difficile s'il vous plaît. Il y a de quoi fair... « C'est bon, j'ai retrouvé ma chaise avec un Fallout II posé dessus ». Bon, j'abandonne.

Lord Casque Noir

JOYSTICK SOLUCES 100
est édité par la société Hachette Disney Presse SNC au capital de 100 000 F.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 86 00
Télécopie : 01 41 34 87 99
Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex
Gérants : Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent
Directeur Délégué Adjoint : Pascal Traineau
Associés : Hachette Filipacchi Presse, The Walt Disney Company France
Directeur de la publication : Bruno Lesouef
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédaction et Coordination : Jérôme Darnaudet (casque@joystick.fr)
Ont participé à ce numéro : Pierre Le Pivain (Pete Boule), Gabriel Lopez (crack@joystick.fr), Pascal Hendricks (Squale).
Direction Artistique : Alain Langlois
Maquette : Christophe "Le Péril" Gourdin Jah "Tu veux un camenbert ?" Rastafaraï, Li "Bientôt en vacances" nos
Secrétariat de rédaction : Simone "Soyouz" Audissou
Correction révision : Viviane "Soyouz-secours" Fitas, Christian "Allooo !"Loret
Correction photographique : Stéphane "Mister Gruiiik" Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 100 de Joystick est une publication Hachette Disney Presse

Vous désirez envoyer vos astuces ou poser des questions ?
Vous pouvez le faire en écrivant à la rédaction : "Joystick Soluces", 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex, ou en contactant directement un membre de l'équipe. Pour ceux qui n'ont pas Internet : 3615 JOYSTICK, c'est bourré de soluces, d'astuces et d'aides de jeu. Tout jeu crack publié, c'est 50 francs, toute soluce, c'est 300 balles.

SOLUTION

Half Life

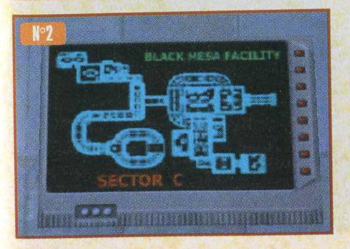
Vous êtes en train de jouer au meilleur soft du moment et, si vous êtes coincé à un endroit particulier, voici une petite aide de jeu qui devrait vous être utile. Vous ne trouverez ici, faute de place, que l'essentiel des passages de Half Life qui vous permettront de franchir les niveaux qui vous posent problème. Si vous débutez, je vous conseille d'utiliser le mode "Hazard Course" qui vous permettra de vous familiariser avec les commandes et surtout les nombreux sauts que vous ne manquerez pas d'effectuer par la suite. Voilà, il ne vous reste plus qu'à vous mettre au boulot car vous avez, croyez-moi, du pain sur la planche...



NIVEAU 1 ANOMALOUS MATERIALS

Vous commencez à bord d'une navette où vous attendez qu'un garde vous ouvre, pour en sortir **(Photo n°01)**. Suivez-le afin que ce dernier vous ouvre la porte. Vous arrivez dans une grande salle où vous avez la possibilité de converser avec les divers occupants et, en vous tournant sur la droite, d'observer le plan du secteur C dans lequel vous allez évoluer dès à présent **(Photo n°02)**. Engagez-vous dans le couloir qui se trouve à droite, puis tournez à droite à la première intersection. Vous allez être devant un grand panneau électrique auprès duquel se trouve un vieux scientifique. Tournez à droite, pour emprunter le couloir. Une salle de repos se trouve sur votre droite ; vous pouvez aller y faire un tour, si ça vous chante. Vous verrez, au fond du couloir, les vestiaires puis au fond à gauche, un panneau de contrôle sur lequel vous devez appuyer pour récupérer la combinaison qui est en face **(Photo n°03)**. Cette combinaison vous protégera contre les divers futures agressions. Retournez dans le vestiaire et ouvrez votre casier, pour récupérer une recharge d'énergie pour votre combinaison **(Photo n°04)**. Revenez devant le grand panneau électrique où vous avez vu le vieux scientifique. Allez tout droit, puis empruntez le couloir jusqu'au bout où un garde va vous ouvrir la porte **(Photo n°05)**. Vous arrivez dans une salle où vous devez prendre l'ascenseur, en appuyant sur le bouton qui se trouve sur la gauche pour ouvrir les portes. À l'intérieur de l'ascenseur, appuyez sur le bouton à gauche pour descendre. Sortez de l'ascenseur et avancez jusqu'à ce que vous arriviez dans une pièce où trois scientifiques discutent entre eux **(Photo n°06)**. Après vous avoir raconté leur vie, le scientifique black vous ouvre la porte, au fond de la salle. Continuez votre


N°1



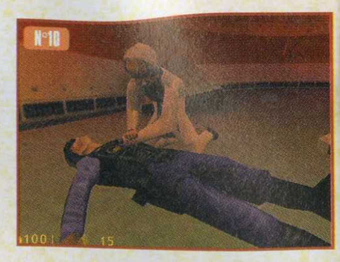
N°2


N°3


N°4

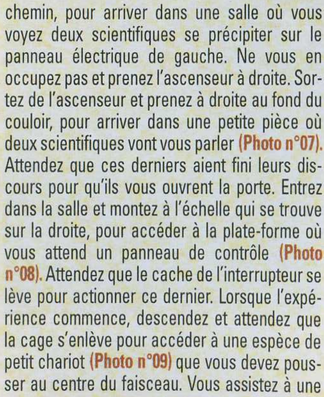
SOLUTION HALF LIFE











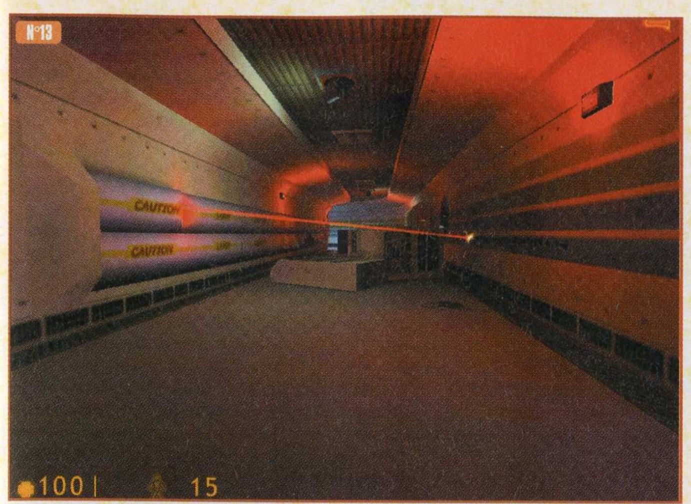
chemin, pour arriver dans une salle où vous voyez deux scientifiques se précipiter sur le panneau électrique de gauche. Ne vous en occupez pas et prenez l'ascenseur à droite. Sortez de l'ascenseur et prenez à droite au fond du couloir, pour arriver dans une petite pièce où deux scientifiques vont vous parler **(Photo n°07)**. Attendez que ces derniers aient fini leurs discours pour qu'ils vous ouvrent la porte. Entrez dans la salle et montez à l'échelle qui se trouve sur la droite, pour accéder à la plate-forme où vous attend un panneau de contrôle **(Photo n°08)**. Attendez que le cache de l'interrupteur se lève pour actionner ce dernier. Lorsque l'expérience commence, descendez et attendez que la cage s'enlève pour accéder à une espèce de petit chariot **(Photo n°09)** que vous devez pousser au centre du faisceau. Vous assistez à une énorme explosion, puis vous voyez quelques monstres étranges mais ne vous inquiétez pas, c'est tout à fait normal. Ressortez de la salle et appuyez sur l'interrupteur qui est cassé, pour ouvrir la porte derrière laquelle vous voyez un vieux scientifique tentant de réanimer un garde **(Photo n°10)**. Retournez à l'ascenseur, pour aller dans la pièce où vous avez vu les deux scientifiques. Parlez au scientifique black pour qu'il vous ouvre la porte au fond de la pièce **(Photo n°11)**. Traversez cette petite salle en vous baissant, puis allez vous placer sur la droite et attendez qu'une décharge électrique casse la porte **(Photo n°12)**. Continuez votre chemin, en évitant d'être bouffé par la petite bestiole que vous rencontrez, puis engouffrez-vous dans le couloir





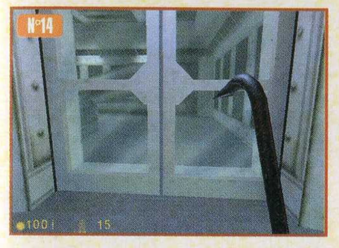






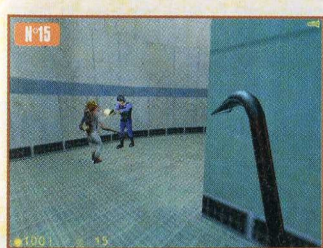


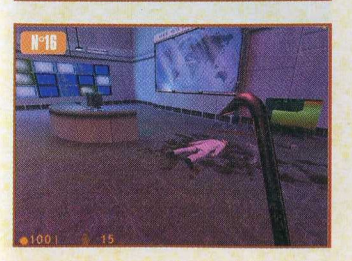






sombre qui est balayé par des rayons laser **(Photo n°13)**. Traversez le couloir en vous baissant et trouvez un pied de biche devant la porte fermée **(Photo n°14)**. Cassez la vitre de la porte pour passer, puis avancez dans le couloir, pour vous retrouver devant un ascenseur. Appuyez sur le bouton, si vous avez envie de vous marrer un peu, puis cassez la vitre et prenez l'échelle





qui se trouve sur la gauche pour accéder à l'étage supérieur. Lorsque vous arrivez à l'étage, un garde tire sur des bestioles **(Photo n°15)**. Donnez-lui un coup de main, au besoin avec votre pied de biche, puis parlez-lui pour qu'il fasse un bout de chemin en votre compagnie car, avec son arme, ce garde vous évitera d'éventuels déboires avec des inconnus. Retournez dans la première salle dans laquelle vous êtes entré au début du jeu, puis passez par la petite ouverture qui se trouve au niveau du sol **(Photo n°16)**. Une fois dans la pièce, servez-vous de votre pied de biche pour éliminer les bestioles qui vous sautent dessus puis, si vous êtes touché, rechargez-vous sur la borne médicale qui se trouve sur le mur **(Photo n°17)**. Allez au fond de la pièce et montez sur l'armoire, pour accéder à la petite lucarne placée en hauteur **(Photo n°18)**. Avancez dans le couloir, en pas-



sant devant deux pièces sans intérêt, pour arriver devant un sas au pied duquel un garde est en train de mourir **(Photo n°19)**. Avancez pour récupérer son arme, puis entrez dans le sas et appuyez sur l'interrupteur sur la gauche pour ouvrir la porte. Passez-la et allez à droite, pour affronter de nouvelles bestioles qui vont apparaître **(Photo n°20)**. Allez à gauche à l'intersec-



tion, puis avancez jusqu'à ce que vous trouviez une porte sur votre droite **(Photo n°21)**. Passez cette porte, en prenant soin de ne pas vous faire bouffer par la bestiole qui se trouve derrière, puis allez jusqu'à l'échelle et préparez-vous à un accueil chaleureux **(Photo n°22)**. Après avoir fait le ménage, allez à droite, pour emmener un vieux scientifique prostré dans son coin **(Photo n°23)**. Insistez pour que ce dernier vienne avec vous, puis passez sur la passerelle, pour arriver devant l'armurerie que le vieux scientifique aura la bonté de vous ouvrir **(Photo n°24)**. Vous y trouvez des grenades et des munitions pour votre pistolet et de quoi vous soigner si vous avez pris de mauvais coups. Redescendez l'échelle, puis passez la porte par laquelle vous êtes arrivé. Allez tout droit, pour arriver à une intersection à gauche de laquelle vous voyez un

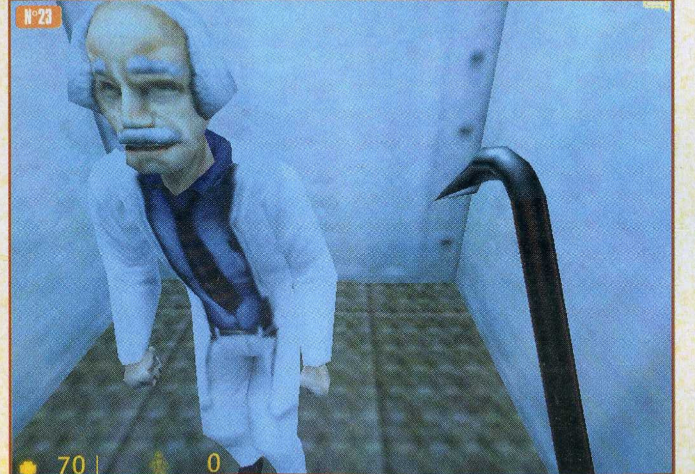








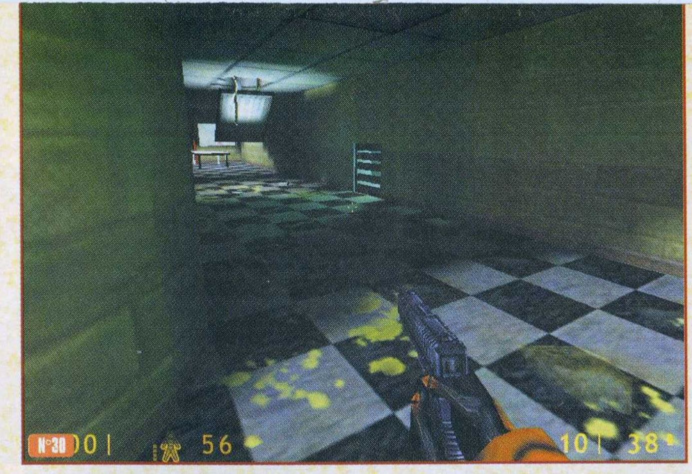
ventilateur. Allez à droite, puis sautez dans le trou qui se trouve devant la grille **(Photo n°25)**. Une fois dans le conduit, allez jusqu'au volant qui fait monter l'eau et qui vous permet de revenir à la surface **(Photo n°26)**. Après avoir actionné le volant, retournez-vous, prenez la première à droite et sortez par la petite lucarne qui se trouve en hauteur. Avancez jusqu'à ce que vous soyez dans une grande salle au fond de laquelle se trouve un levier que vous devez actionner pour faire descendre la grande plateforme **(Photo n°27)**. Précipitez-vous sur la plateforme avant qu'elle ne soit trop loin et baissez-vous pour éviter les bestioles qui vont vous tomber dessus. Lorsque vous arrivez en bas, allez tout de suite vers la gauche, afin d'avoir suffisamment de recul pour buter les petites bestioles, de loin, sans vous faire toucher. Quand vous avez fait le vide, cassez les caisses pour récupérer des munitions. Allez dans le couloir, pour arriver dans une pièce avec des passerelles métalliques qui vont s'effondrer **(Photo n°28)**. Sautez sur les tuyaux à gauche, pour traverser la pièce, puis cassez la grille devant le conduit d'aération, pour pénétrer à l'intérieur de ce celui-ci. Avancez à l'intérieur et cassez la











deuxième grille, pour atterrir dans le couloir. Allez chercher les recharges pour votre combinaison, puis revenez ouvrir la porte pour emprunter l'échelle qui se trouve derrière. Ce chemin vous emmène au bord d'un canal où vous devez faire attention de ne pas vous faire attraper par les bestioles collées au plafond. Pour cela, il vous suffit de les shooter pour les faire disparaître. Plongez dans le canal et allez sur la gauche, pour passer dans les ouvertures, puis à droite, pour monter à l'échelle. Vous avez une porte sur la droite que vous devez prendre. Allez à gauche, pour trouver une autre porte qui vous permet d'accéder à un long couloir. Au bout de ce dernier, vous trouvez deux échelles qui vous amènent sur une passerelle où vous découvrez des caisses sur lesquelles vous devez sauter **(Photo n°29)**. Une fois passée cette épreuve, vous arrivez dans un couloir au bout duquel se trouve une échelle. Continuez votre route, jusqu'à ce que vous trouviez un ascenseur qui vous emmène dans un autre niveau.

NIVEAU 2
OFFICE COMPLEX

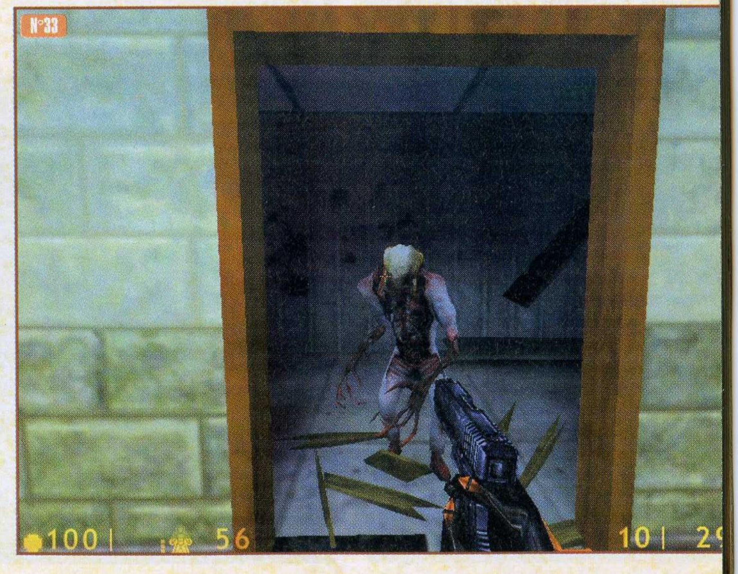
Sortez de l'ascenseur et allez à gauche, pour vous engouffrer dans la petite ouverture qui se trouve au sol, en prenant garde de ne pas être électrocuté **(Photo n°30)**. Allez à gauche, si vous avez besoin de munitions, en utilisant la torche. Sinon, allez à droite et cassez la grille, pour arriver dans une nouvelle salle **(Photo n°31)**. Prenez garde aux bestioles qui sont au plafond et allez dans la petite pièce à droite **(Photo n°32)**. Dénichez l'interrupteur qui coupe l'électricité passant par le câble qui se trouve devant la petite ouverture par laquelle vous êtes entré. Maintenant, allez au fond du couloir et cassez la vitre, pour passer de l'autre côté. Vous allez voir une pièce sur votre droite remplie de flotte et dans laquelle vous irez plus

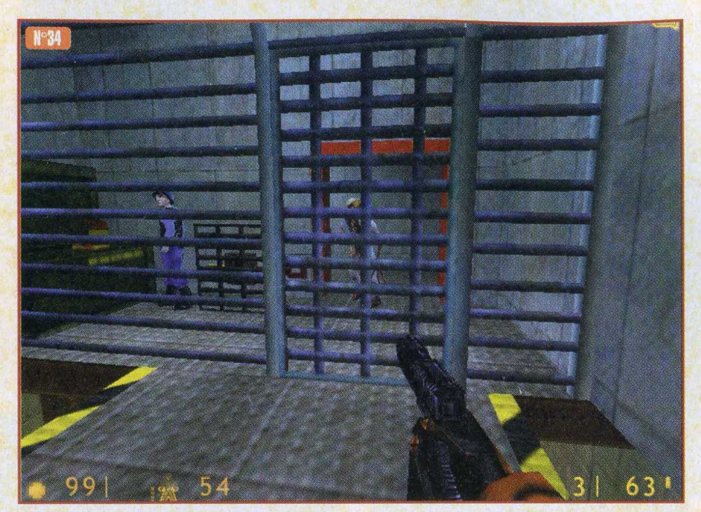


tard. Allez à gauche, puis tout de suite encore à gauche, pour vous retrouver devant une porte fermée derrière laquelle se trouve un monstre **(Photo n°33)**. Attendez que ce dernier casse la porte pour le tuer et allez récupérer les munitions qui se trouvent dans la pièce. Poursuivez votre chemin, en cassant les caisses, puis dépêchez-vous d'aller secourir le garde qui se meurt. Vous ne pouvez pas entrer dans l'armurerie **(Photo n°34)**. Allez faire le



plein de munitions, puis revenez à l'entrée de la salle, pour récupérer le fusil à pompe, et descendez casser les caisses, pour récupérer des items supplémentaires. Allez maintenant dans la pièce qui est remplie d'eau. Ne restez pas trop longtemps dans la flotte et allez appuyer rapidement sur l'interrupteur qui se





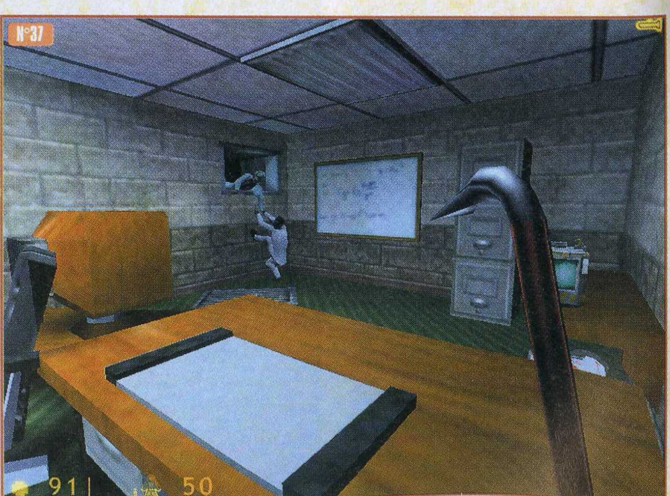


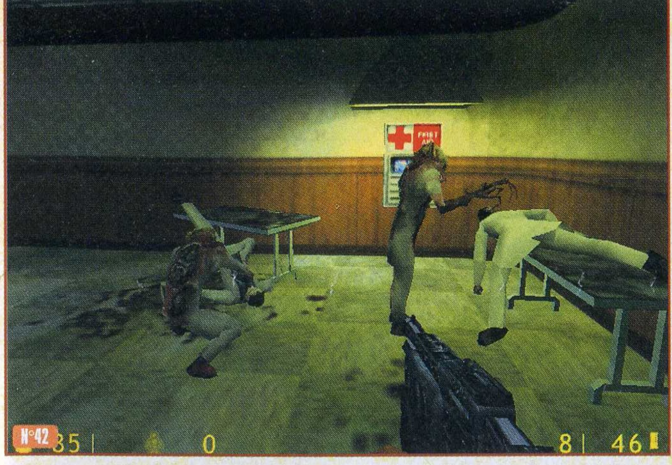


trouve au fond à gauche, au-dessus de la table. Allumez ensuite votre torche et placez-vous devant la grille pour attirer les bestioles qui se trouvent dans le conduit et afin de leur tirer dessus sans être touché. Traversez le conduit en restant baissé, pour arriver dans une autre salle où vous trouvez deux caisses que vous devez placer sous l'ouverture qui se trouve au plafond **(Photo n°35)**. Une fois sur la grosse caisse, ne cherchez pas à sauter car vous ne pouvez pas monter. Il vous suffit d'avancer pour grimper. Allez ensuite sur la gauche, pour casser une grille. Cassez la suivante et allez tout de suite à gauche, pour ne pas vous faire trouer la peau par la mitrailleuse à droite **(Photo n°36)**. Récupérez les munitions dans la petite pièce, puis ressortez le plus vite possible, en allant vers la gauche dès que vous n'entendez plus le bip de la mitrailleuse. Vous pouvez arrêter la mitrailleuse, en activant l'interrupteur situé sous l'estrade. Ce n'est pas indispensable, à moins que vous ayez besoin de reprendre de l'énergie. Montez les escaliers jusqu'à ce que vous tombiez sur un garde que je vous conseille d'emmener avec vous, puis cassez les caisses, pour récupérer des munitions. Avancez dans le couloir et entrez dans la première pièce sur votre gauche, pour récupérer de l'énergie et une recharge pour votre combinaison **(Photo n°37)**. Ressortez de la pièce et allez à gauche, jusqu'à une intersection où vous allez sérieusement vous faire agresser. Faites le ménage, pour récupérer tous les items qui se trouvent dans les pièces avoisinantes. À partir de l'intersection, allez à gauche, puis tout droit, pour passer devant un distributeur de boissons et un autre de friandises. Discutez avec le scientifique à côté d'une borne médicale, avant de prendre les escaliers **(Photo n°38)**. N'emmenez pas le scientifique avec vous car il n'arrivera pas en haut des marches, une mitrailleuse vous y attendant. Avancez rapidement et passez sous la mitrailleuse. Entrez dans le couloir, pour arriver à une porte rouge derrière laquelle se trouve un garde. Juste derrière la porte, vous trouvez une bouche d'aération dans laquelle vous pouvez entrer **(Photo n°39)**. Ce petit passage vous conduit, après une petite balade, dans une pièce que vous ne pouviez pas visiter auparavant **(Photo n°40)**. Lorsque vous êtes avec le garde, vous avez la possibilité de descendre la rampe, pour récupérer des munitions, puis continuer votre route en passant



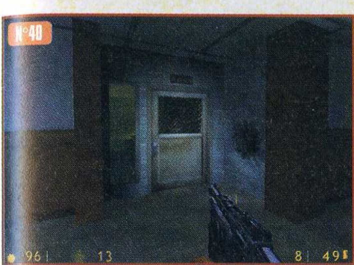


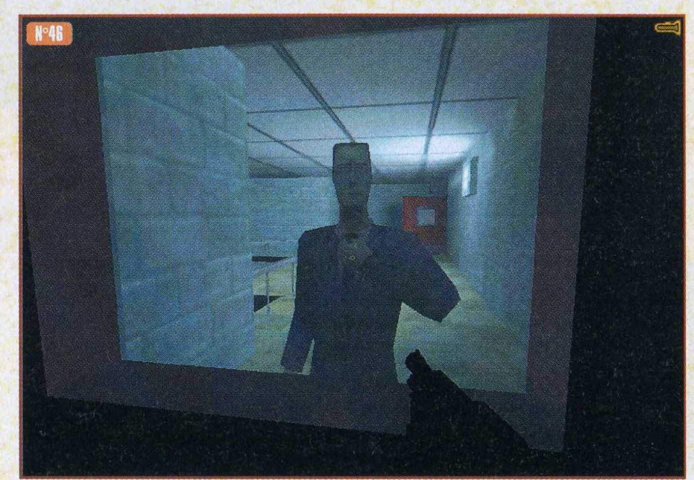












devant la pièce fermée. Vous arrivez dans un réfectoire où des scientifiques se sont fait bouffer **(Photo n°41)**. Cassez les planches qui bloquent l'accès du couloir et empruntez ce dernier pour découvrir deux zombis en train de casser la croûte **(Photo n°42)**. Entrez dans la chambre froide sur la gauche. Allez à gauche, puis à droite et progressez jusqu'à ce que vous arriviez devant un interrupteur rouge que vous devez actionner **(Photo n°43)**. Avancez, puis allez à droite, pour accéder à une pièce où il y a des munitions. Retournez à l'entrée de la chambre froide et montez à l'échelle, pour vous engouffrer dans le conduit d'aération sur la gauche **(Photo n°44)**. Empruntez ce chemin jusqu'au chariot que vous avez mis en route et que vous devez utiliser pour entrer dans l'autre conduit d'aération. Prenez à droite à l'intersection, pour récupérer une recharge, puis continuez votre chemin, pour arriver dans une nouvelle pièce. Prenez tous les items, avant de vous engager dans le conduit d'aération qui se trouve tout en haut. Lorsque vous sortez du conduit, vous voyez deux gardes en mauvaise posture **(Photo n°45)**. Montez les escaliers, puis, une fois en haut, dirigez-vous vers la porte rouge sur la droite, pour apercevoir un homme en costard cravate que vous retrouverez à la fin du jeu **(Photo n°46)**. Allez dans le couloir et entrez dans la pièce sur la gauche, pour récupérer des munitions et de quoi vous refaire une santé. Entrez ensuite dans la brèche qui se trouve à côté, pour prendre des grenades, puis allez au fond du couloir où vous devez faire un joli saut afin de vous accrocher à une échelle **(Photo n°47)**. Utilisez les échelles, pour arriver sur la cage d'ascenseur qui se trouve en haut et à l'intérieur de laquelle vous devez entrer **(Photo n°48)**.







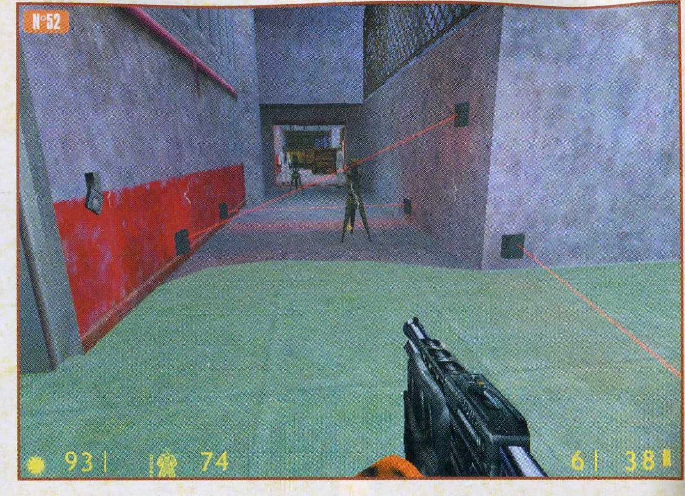


NIVEAU 3 WE'VE GOT HOSTILES

Sortez de l'ascenseur et allez à droite, pour passer devant une pièce dans laquelle vous ne pouvez pas entrer. Avancez dans le couloir jusqu'au rayon bleu si le scientifique ne l'a pas déclenché. Vous devez ensuite avancer, sans couper les rayons rouges afin de ne pas déclencher la mitrailleuse qui est derrière **(Photo n°49)**. Une fois les rayons franchis, vous apercevez un Marine décédé auprès duquel vous trouvez une mitrailleuse **(Photo n°50)**. Cassez les caisses pour récupérer tous les items, puis poursuivez votre route en prenant garde de ne pas couper les rayons bleus. Avancez jusqu'aux deux distributeurs de boissons sur votre droite, puis allez sur la gauche pour arriver devant une salle où vous allez voir un rayon rouge à l'entrée **(Photo n°51)**. Sautez au-dessus du faisceau et retournez-vous tout de suite pour shooter les monstres qui vont apparaître. Passez au-dessus des caisses, en essayant de ne pas déclencher les mitrailleuses. Une fois de l'autre côté, courez en direction des rayons sans vous soucier de les couper car quelques petites bestioles vous courent après. Soyez très prudent car le sol est glissant et pas mal de mitrailleuses vous attendent **(Photo n°52)**. Ne déclenchez pas les mitrailleuses afin de ne pas tuer les scientifiques et abaissez la porte coupe-feu pour les mettre à l'abri, provisoirement, car lorsque vous casserez les caisses vous pourrez les envoyer par la Poste par petits paquets. Montez sur la plate-forme pour tirer sur les caisses proches des mines et éviter de perdre de l'énergie, puis poursuivez votre route. Vous arrivez au pied d'un escalier que vous devez descendre. Restez sur vos gardes car un Marine vous attend en bas. Débarrassé de ce dernier, prenez le monte-charge pour aller à l'étage supérieur. À la sortie du monte-charge, allez tout de suite dans le petit couloir sur la gauche, si vous ne voulez pas vous faire tirer comme un lapin par la poignée de Marines qui vous attend. Lorsque vous êtes dans le couloir, avancez doucement en vous baissant pour les surprendre. Une fois le ménage fait, cassez les caisses et ressourcez-vous avec les bornes qui se trouvent au fond de la salle **(Photo n°53)**. Empruntez les passerelles supérieures et avancez jusqu'à ce que vous aperceviez les bestioles







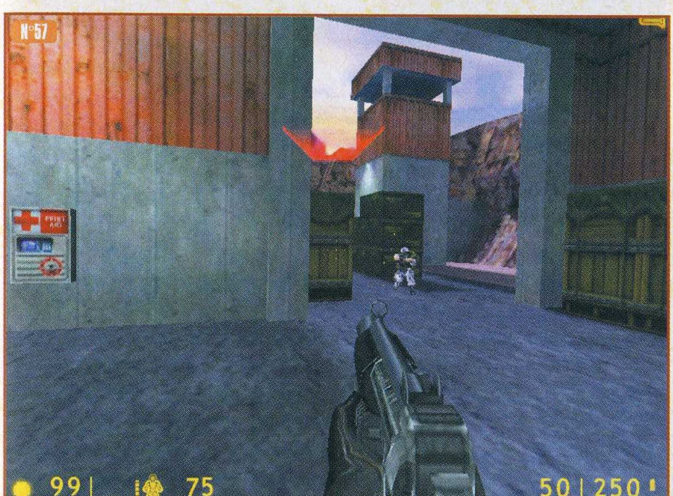




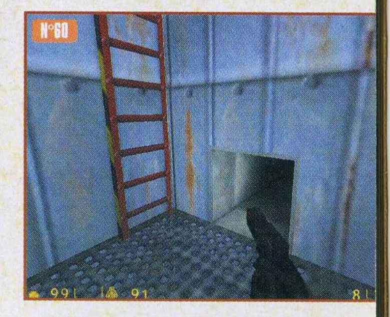


collées au plafond qui n'attendent que vous **(Photo n°54).** Dégommez-les puis avancez jusqu'à l'intersection où vous distinguez deux mines sur la gauche. Allez à droite, pour arriver dans une salle où vous devez courir sur un tapis roulant afin d'accéder à une nouvelle salle où vous pourrez vous régénérer **(Photo n°55).** Prenez l'autre tapis roulant qui se trouve en hauteur et, avant d'arriver dans l'autre pièce, tirez sur les barils explosifs car un Marine vous attend. Après avoir liquidé le Marine, détruisez les mitrailleuses situées en bas afin de passer tranquillement dans le couloir. La porte coupe-feu franchie, vous arrivez dans une grande salle où plusieurs Marines vous attendent. Avancez doucement pour ne pas être canardé de partout, puis poursuivez votre route jusqu'à ce que vous arriviez dans la salle où vous aviez pris le


N°58


N°57

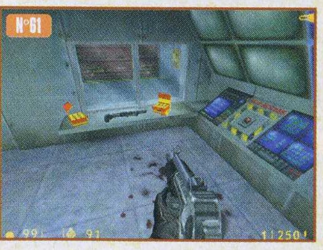

N°59


N°60

premier tapis roulant **(Photo n°56).** Faites le tour par les passerelles pour descendre et prenez le monte-charge au fond de la salle pour monter vers la surface. Sortez du monte-charge et allez à gauche, sans vous découvrir car vous allez avoir de la compagnie **(Photo n°57).** Attirez-les et planquez-vous à côté de la borne médicale afin de les shooter comme à la foire. Lorsque vous les avez éliminés, courez le plus vite possible dans l'ouverture au milieu de la cour, sans chercher à comprendre ce qui se passe **(Photo n°58).** Descendez par l'échelle et allez près des bornes vous régénérer, puis ouvrez la porte et descendez le plus vite possible pour ne pas avoir à affronter les Marines qui vont descendre. Entrez dans le conduit d'aération qui vous mène au-dessus d'un ventilateur **(Photo n°59).** Vous avez la possibilité de visiter les conduits, pour récupérer divers items. Toutefois, si vous êtes blindé, vous pouvez aller directement dans l'ouverture,


N°56


N°55


N°61

tout en bas à côté de l'échelle **(Photo n°60).** Entrez dans le conduit et avancez jusqu'à ce que vous trouviez une autre échelle. Montez et prenez la première ouverture au-dessus qui vous ramène au tout début de ce niveau **(Photo n°61).** Récupérez les munitions, puis activez le bouton rouge sur la console, pour ouvrir la grande porte métallique.

NIVEAU 4 BLAST PIT

Longez le couloir, pour arriver sur une espèce de barricade que vous devez casser au pied de biche. Vous arrivez ensuite sur une console où il vous faut actionner un petit levier **(Photo n°62)**, tout en faisant attention de ne pas être bouffé par le zombi qui sort de la petite pièce sur la droite. Après avoir actionné le levier, descendez dans la fosse pour utiliser le monte-charge. Lorsque vous arrivez en bas, vous devez faire quelques











cartons sur des bestioles, avant même de bouger. Vous avez ensuite la possibilité de prendre un petit wagon pour vous déplacer sur les rails **(Photo n°63)**, mais je vous conseille plutôt de marcher sur le quai qui se trouve sur la droite, pour ne pas vous faire surprendre par les bestioles qui sont dans le tunnel. Pour ceux qui ont une âme de cheminot, placez-vous devant la console du wagon puis appuyez sur la touche action afin de prendre les commandes. Il ne vous reste plus qu'à avancer ou reculer à votre convenance. Au bout de la voie, allez sur la droite et longez les tuyaux, pour atteindre l'autre bout de la salle où une échelle vous permet de monter sur l'énorme tuyau. Dirigez-vous vers la gauche, pour marcher sur un autre conduit et pour vous engouffrer dans le trou béant qui vous attend **(Photo n°64)**. Avancez dans le conduit jusqu'à la prochaine sortie, puis sortez du trou en restant sur le conduit pour sauter sur les deux tuyaux sur la droite. Attention à la bestiole en bas car elle peut vous causer quelques problèmes. Avancez sur les tuyaux, pour sauter dans un couloir qui vous conduit dans une énorme salle **(Photo n°65)**. Utilisez les conduits pour atteindre le monte-charge sur la gauche, en faisant attention aux bestioles qui se trouvent dans les parages. Arrivé en haut, vous devez emprunter une passerelle où vous apercevez une bestiole entre deux fûts toxiques. Descendez-la, sans faire exploser les bidons de manière à garder la passerelle intacte. Le ménage fait, entrez dans le silo, puis actionnez la manette sur la gauche **(Photo n°66)**. Avancez dans le couloir où vous voyez un scientifique mourant. Vous arrivez dans la salle des commandes du silo où un autre scientifique se fait bouffer par une énorme bestiole **(Photo n°67)**. Pour élimi-





ner cette créature, vous devez remettre le silo en état de marche. Continuez votre chemin, pour arriver sur une échelle puis sur des caisses où vous trouvez des grenades. Placez-vous devant la porte, pour balancer une grenade **(Photo n°68)**. Puis, en avançant un peu, vous trouvez une porte bloquée par des planches en contrebas que vous devez faire exploser avec une grenade car vous n'avez pas le temps de le faire avec le pied de biche. Balancez une autre grenade sur les caisses qui bloquent l'échelle en bas à gauche, avant de vous lancer. Une fois les accès libres, balancez à nouveau une grenade. Sautez sur la passerelle inférieure, descendez l'échelle rapidement, puis dirigez-vous le plus vite possible vers la porte que vous avez fait exploser auparavant, afin d'être hors de porté de la créature. Sortez du silo, pour arriver sur une nouvelle passerelle que vous risquez de faire exploser. Si tel est le cas, vous devez avancer sur le tuyau bleu que vous voyez sur la gauche **(Photo n°69)**. Avancez dans le couloir, jusqu'à ce que vous arriviez devant une échelle qui vous permet de descendre **(Photo n°70)**. Balancez une grenade dans l'ouverture, avant de vous engager dans cette voie. Vous devez ensuite casser la grille, pour emprunter l'échelle qui vous conduit dans une galerie ressemblant à un égout. Avancez sur le tuyau et prenez à gauche à la première bifurcation. Vous arrivez sur une autre échelle au bout de laquelle vous devez casser une grille puis éliminer un zombi. Vous pouvez récupérer des grenades dans une petite pièce sur la gauche, avant de poursuivre votre chemin. Au bout du couloir se trouve une porte que vous ouvrez, en appuyant sur l'interrupteur sur la droite, pour arriver dans une soufflerie où se trouve un gros ventilateur en contrebas **(Photo n°71)**. Descendez sous le ventilateur, pour trouver un interrupteur qui le remet en route. Remontez le plus vite possible avant que ce dernier ne soit à sa pleine puissance, sinon vous êtes décapité. Préparez votre pied de biche et sautez au-dessus du ventilateur afin d'être propulsé au plafond où vous devez casser les planches qui vous empêchent de monter. Après les planches, vous trouvez une grille que vous détruisez, pour emprunter un conduit d'aération qui vous mène dans un faux plafond. Avancez jusqu'à ce que vous arriviez dans une salle avec quelques zombis à éliminer sans problèmes. Allez vers la droite, pour vous retrouver devant une console **(Photo n°72)**. Appuyez sur les deux interrupteurs pour rétablir les arrivées d'oxygène et d'essence, puis dirigez-vous vers la droite pour retourner à l'intérieur du silo.









SOLUTION HALF LIFE



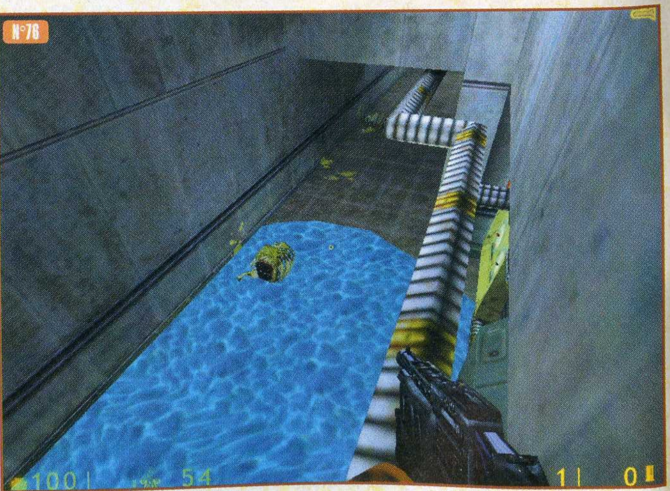


Revenez devant la porte où vous voyez la créature, puis balancez une grenade pour atteindre rapidement la porte juste en dessous. Vous pouvez aussi sauter au-dessus de la balustrade, pour atteindre la passerelle, mais cette action vous fait perdre pas mal d'énergie. Faites attention aux trous sur la passerelle **(Photo n°73)** et sortez du silo. La passerelle vous permettant de sortir du silo est peut-être cassée et vous devez alors marcher sur le tuyau à droite pour atteindre l'autre bord. Avancez dans le couloir, pour arriver dans une salle où une borne médicale vous attend sur la droite. Allez sur la petite passerelle et appuyez sur un interrupteur qui fait descendre un monte-charge **(Photo n°74)**. Prenez le monte-charge et préparez-vous à descendre rapidement car celui-ci va lâcher. Vous arrivez devant un vieux scientifique avec qui vous pouvez discuter, si le coeur vous en dit. Dirigez-vous vers la gauche, pour arriver dans la salle du générateur. Votre objectif est de grimper sur le générateur, pour appuyer sur deux interrupteurs **(Photo n°75)**. Lorsque vous avez mis le générateur en état de marche, vous devez retourner dans la salle des commandes du silo. Pour ceux qui ne l'auraient pas vue, une échelle vous permet de remonter, puisque le monte-charge ne fonctionne plus. Pour ne pas être électrocuté dans la flaque d'eau, utilisez la tuyauterie afin de passer au-dessus **(Photo n°76)**. En ce qui concerne la remontée, faites diversion avec vos grenades puis, lorsque vous êtes dans la salle de contrôle, il ne vous reste plus qu'à appuyer sur le bouton " TEST FIRE" et savourer l'instant qui suit **(Photo n°77)**. Lorsque le barbecue est fini, descendez au centre du silo, pour accéder à un nouveau passage. Soyez prudent pendant la descente, afin de perdre le moins d'énergie possible. Après un magnifique plongeon, remontez à la surface, pour récupérer un magnum qui se trouve à côté d'un garde **(Photo n°78)**. Récupérez aussi les munitions, puis replongez et passez dans l'un des deux trous au fond et remontez, pour arriver dans une nouvelle salle. Vous êtes devant une échelle que vous pouvez emprunter, si vous avez besoin de vous refaire une santé, sinon sautez sur le gros conduit pour continuer votre progression **(Photo n°79)**. À l'issue de votre balade, vous parvenez devant un volant que vous devez tourner à fond **(Photo n°80)**. Sautez dans le

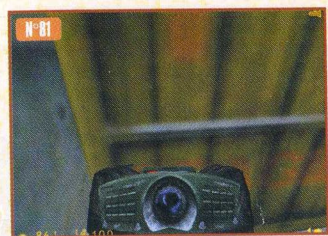


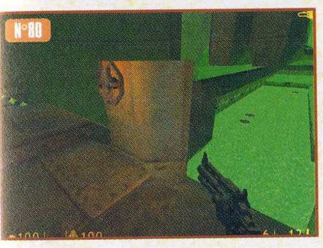












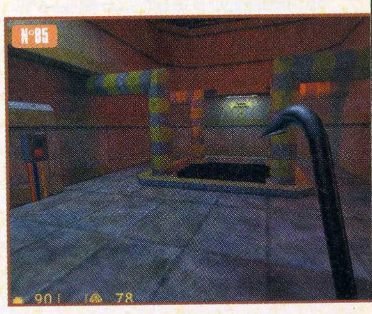
trou qui se trouve derrière, pour continuer votre route à l'intérieur du conduit. Ce dernier cède et vous tombez dans une pièce remplie de caisses où vous récupérez une nouvelle arme **(Photo n°81)**. Sortez, pour accéder au prochain niveau.

NIVEAU 5 POWER UP

Vous arrivez dans une très grande salle où un monstre géant vous attend **(Photo n°82)**. Détournez son attention, avec une grenade, pour passer la porte devant laquelle il se trouve, puis allez à gauche. Vous arrivez sur une passerelle qui s'effondre. Si vous tombez, montez à l'échelle et déblayez tout ce qui se trouve devant la porte pour entrer dans la salle de contrôle **(Photo n°83)**. Récupérez les munitions, régénérez-vous au besoin, puis sortez de la salle et descendez par l'échelle pour vous engager dans le couloir. Avancez jusqu'à un volant que vous devez tourner, pour ouvrir la porte sur la droite. Utilisez les échelles, pour atteindre l'entrée où est placée une borne médicale sur la droite. Détruisez la mitrailleuse, puis allez à droite, dans une salle où un Marine se planque derrière des sacs de sable **(Photo n°84)**. Tirez sur les caisses derrière lui, pour l'atomiser. Préparez-vous à affronter une poignée de Marines survoltés. Lorsque vous êtes devant la porte derrière les sacs de sable, allez à gauche jusqu'au monte-charge **(Photo n°85)**. Appuyez sur l'interrupteur sur la gauche, pour le faire descendre puis placez-vous au bord, pour tirer sur les mines qui sont en bas. Une fois le ménage fait, descendez et allez dans le couloir, pour arriver dans une salle ovale. Allez sur la gauche et descendez l'escalier. Allez tout en bas, dans la salle de maintenance, puis avancez jusqu'à la machine où vous devez casser les caisses qui l'empêchent de fonctionner **(Photo n°86)**. Retournez à l'étage supérieur, pour appuyer sur l'interrupteur











gauche du générateur. Retournez au monte-charge, puis revenez dans la grande salle où se trouve le monstre. Lorsque vous avez passé la porte, tournez tout de suite à droite pour entrer dans le grand tunnel qui est maintenant ouvert. Courez le plus vite possible. Vous arrivez dans une salle qui renferme deux énormes bobines électriques **(Photo n°87)**. Allez au fond de la salle, pour les mettre en route avec le petit levier sur la console **(Photo n°88)**. Cela a pour effet de griller le monstre dès que celui-ci arrive. Repassez par la porte qui se trouve en bas des marches, si vous ne voulez pas vous prendre un méga coup de jus, puis revenez dans la grande salle. Amenez le wagon sur la plaque tournante, puis retournez dans la salle de contrôle pour le faire tourner **(Photo n°89)**. Il ne vous reste plus qu'à monter dessus et vous pouvez changer de niveau.





NIVEAU 6 ON A RAIL

Discutez avec le garde, puis actionnez le levier derrière lui, pour ouvrir la barrière. Avant de remonter sur le wagon, dégommez les bestioles collées au plafond pour passer tranquillement. À la première intersection **(Photo n°90)**, tirez sur le panneau d'aiguillage sur la gauche, bien que cela ne serve à rien pour le moment. Éliminez toutes les bestioles qui se trouvent dans le secteur car vous devrez y revenir plus tard. Dégommez aussi la mitrailleuse située en hauteur, pour être tranquille. Allez jusqu'au prochain aiguillage où vous devez aller tout droit. Vous pouvez aussi aller à droite mais ce passage n'a pas grand intérêt. Continuez jusqu'au quai où vous voyez un escalier sur la droite **(Photo n°91)**. Montez les marches et allez dans la petite pièce du fond, pour activer le levier qui dégage la voie **(Photo n°92)**. Lorsque vous arrivez devant une échelle, avancez tout doucement en regardant vers le haut pour dégommer les Marines qui vous attendent. À partir de maintenant, vous n'êtes pas obligé d'utiliser le wagon pour progresser et vous avez plusieurs chemins possibles. Je vais vous indiquer le plus court chemin, mais rien ne vous empêche de fouiller cette partie du niveau pour récupérer des items où vous recharger. Pour ma part, je n'utilise plus le wagon et je me déplace sur les bords de la voie, en prenant soin de ne pas me faire électrocuter. Si vous êtes monté avec le











(Photo n°95). En continuant votre route, vous tombez sur une mitrailleuse dans un bunker (Photo n°96). Vous n'êtes pas obligé de la détruire pour passer, mais pour le fun et s'il vous reste une grenade, n'hésitez pas. Passez la porte rouge, pour entrer dans le silo d'une fusée, puis utilisez l'échelle pour descendre. Passez la deuxième porte rouge. Vous vous retrouvez devant un autre wagon et, sur la droite, vous avez une petite pièce où sont placées des munitions. Derrière cette même pièce, vous avez une borne pour votre combinaison. Prenez le wagon et avancez jusqu'à ce que vous trouviez une barrière qui vous empêche de continuer. Allez sur le quai à droite en direction du couloir, puis faites exploser les charges qui se trouvent dans l'escalier sur la gauche (Photo n°98). Montez l'escalier et avancez jusqu'à une



grande console où vous trouvez un levier que vous devez actionner (Photo n°99). Vous venez d'ouvrir la barrière en bas à droite et vous devez maintenant prendre le wagon qui se trouve sur cette voie. Vous arrivez dans une zone où vous êtes à nouveau bloqué par une barrière (Photo n°100). Dans un renfoncement à droite, se trouve un bunker avec une mitrailleuse et, juste à sa gauche, l'interrupteur qui ouvre la barrière. Vous pouvez utiliser la mitrailleuse, pour faire le ménage, si vous la maniez bien, mais gaffe aux grenades.

Une fois la barrière levée, remontez sur le wagon et poursuivez votre route jusqu'au prochain quai. Arrêtez-vous avant la plateforme tournante et descendez casser les caisses qui sont dans le renfoncement à droite, pour récupérer des charges explosives. Placez-en une dans l'ascenseur et





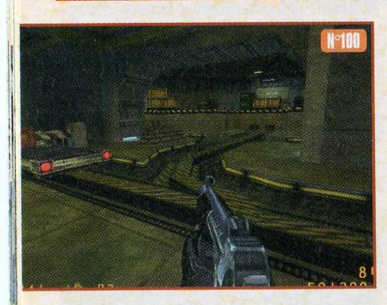
wagon, allez tout droit et arrêtez-vous au niveau de la mitrailleuse lourde que vous pouvez utiliser (Photo n°93). Dirigez-vous ensuite vers l'escalier qui se trouve au fond. Montez et allez à droite, puis avancez jusqu'à un autre escalier. Descendez, puis allez sous l'escalier, pour trouver une caisse que vous devez casser. Sous la caisse, il y a une grille que vous pouvez faire sauter afin de dégager un passage où sont cachées des munitions. Allez à droite en partant de l'escalier et suivez la voie ferrée jusqu'au bout (Photo n°94). Allez à droite, pour emprunter un petit couloir, puis cassez les planches qui bloquent l'entrée de la petite pièce sur la gauche et pour libérer le garde. Tout de suite après, vous avez une petite pièce sur la droite renfermant des caisses que vous ne devez pas casser. Lorsque vous y entrez, des bestioles tombent du plafond. Si vous montez sur les caisses, vous trouvez des recharges pour votre combinaison, dans le faux plafond













faites monter ce dernier, pour faire exploser les mines qui se trouvent au-dessus. Lorsque vous avez fait le ménage dans les étages supérieurs, placez votre wagon sur la plate-forme tournante. Avancez avec le wagon en vous baissant pour éviter d'être électrocuté, puis faites exploser les charges qui sont sur la voie. Vous arrivez sur un lieu où des caisses passent au-dessus de la voie et où une barrière vous empêche de passer. Arrêtez le wagon et descendez pour éliminer les deux Marines qui se cachent derrière la grosse caisse. Activez le levier qui se trouve derrière, pour lever la barrière. Passez sous les caisses avec des rayons laser sur les côtés que vous ne devez pas couper afin de ne pas déclencher les deux mitrailleuses qui sont dans les angles. Juste après, vous avez un virage à gauche et vous devez vous baisser pour ne pas servir de cible au Marine qui se trouve au fond. Tirez sur le panneau d'aiguillage situé après les arcs électriques, pour aller tout droit. La plate-forme étant cassée, vous êtes obligé de descendre par l'échelle à droite. Arrivé en bas, prenez soin de ne pas couper les rayons afin de pouvoir détruire tranquillement les quatre mitrailleuses qui vous attendent dans les angles. Avancez à pied dans le tunnel, pour arriver sur un bunker avec une mitrailleuse et des caisses qui vous permettent de vous protéger tout en avançant. Là encore, vous n'êtes pas obligé de la détruire pour continuer votre route. Prenez le couloir à droite du bunker qui débouche à l'air libre **(Photo n°101)**. Allez vers la porte rouge. Ouvrez-la avec l'interrupteur sur la gauche et faites de même avec la seconde. Éliminez les Marines, puis prenez la petite porte rouge derrière les sacs de sable, pour entrer dans un couloir. Au bout de celui-ci, se trouve un escalier barré par des faisceaux laser et bourré d'explosifs **(Photo n°102)**. Placez les caisses dans le recoin, pour atteindre la porte sans couper les faisceaux **(Photo n°103)**. De l'autre côté, vous devez prendre un scientifique pour qu'il vous ouvre la dernière porte de la salle de lancement. Une fois à l'intérieur, appuyez sur le bouton rouge pour lancer le satellite **(Photo n°104)**. Ressortez de l'aire de lancement et revenez jusqu'à la voie ferrée. Prenez à gauche, puis tout de suite à gauche, pour trouver une échelle qui vous permet de descendre. Une fois en bas, récupérez tous les items, puis prenez la grosse motrice qui vous conduit vers le prochain niveau.



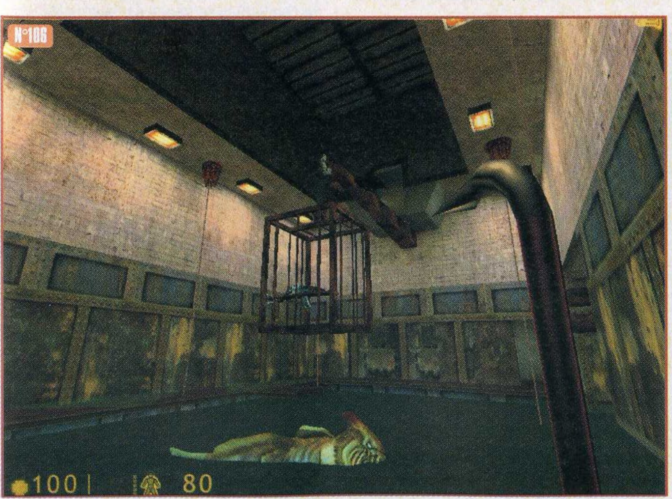
NIVEAU 7
APPREHENSION

Lorsque le nom de ce niveau s'affiche à l'écran, la motrice devient incontrôlable et deux options s'offrent à vous : soit vous vous laissez tomber avec la motrice soit vous la dirigez vers la droite pour faire un maximum de dégâts. Quel que soit votre choix, vous êtes obligé d'arriver dans une grande salle remplie d'eau **(Photo n°105)**. Plongez dans la partie qui se trouve à droite des bidons, puis allez au fond prendre la porte. Nagez dans le couloir et prenez la première porte que vous trouvez sur votre droite pour respirer un peu. Ressortez de la pièce, pour continuer jusqu'à une bifurcation. Vous trouvez, sur votre droite, une grille au sol que vous devez casser pour accéder à un autre tunnel. Une fois à l'intérieur, prenez la première à droite et passez par la petite lucarne, en cassant la grille, pour vous retrouver dans une pièce renfermant munitions et poche d'air. Faites ensuite le chemin inverse pour arriver dans une pièce avec un monstre marin **(Photo n°106)**. Ne gaspillez pas vos munitions sur lui et faites le tour, en nettoyant tout ce qui se trouve au plafond. Vous arrivez dans une salle de contrôle avec un scientifique black et des recharges d'énergie au mur. Au bout de la salle, vous apercevez une poutrelle métallique qui retient une cage. Vous devez entrer dans la cage, pour récupérer une arbalète. Une fois en possession de celle-ci, la cage tombe dans l'eau. Pour sauter sur la cage sans trop de difficulté, baissez-vous et avancez doucement. Lorsque vous êtes sous l'eau, dépêchez-vous de dégommer le monstre avant que vous ne manquiez d'air **(Photo n°107)**. Après avoir repris votre respiration, replongez pour tourner un volant levant une grille sur sa gauche **(Photo n°108)**. Votre progression vous amène dans une petite pièce où vous trouvez plein de saloperies collées au plafond. Descendez récupérer les munitions, puis continuez jusqu'à ce que vous arriviez dans une pièce remplie d'eau **(Photo n°109)**. Faites le tour sur la plate-forme et, pour ne pas tomber dans l'eau, avec toutes les conséquences que cela implique, faites un super saut en utilisant la technique que vous avez apprise lors de la phase d'entraînement. Vous arrivez dans une grande salle contenant trois énormes presses **(Photo n°110)**. Remettez-les en marche, en appuyant sur l'interrupteur qui


N°108


N°107


N°105


N°106

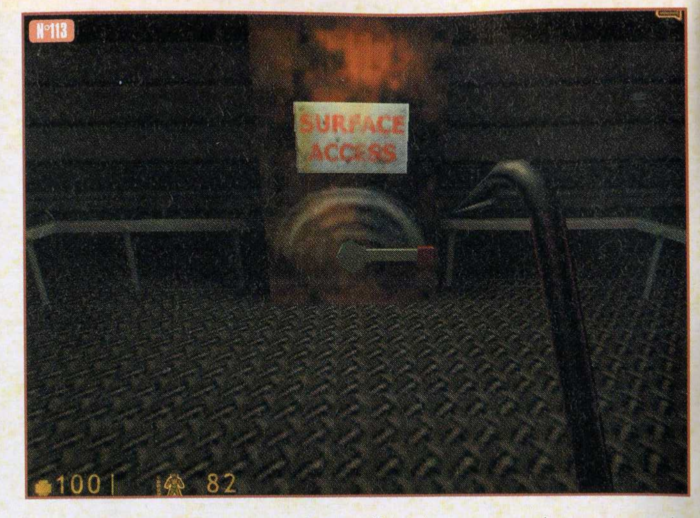

N°109


N°110



se trouve sur la console, puis prenez la caisse à gauche et poussez-la en bas. Amenez-la tout au fond de la pièce et servez-vous en pour casser la caisse en bois qui vous empêche d'atteindre l'échelle. Montez ensuite sur la passerelle et préparez vos armes car vous allez rencontrer pas mal de monde. Lorsque vous avez fait le ménage dans la salle, vous rencontrez un vieux scientifique dans une salle de contrôle. Conversez avec lui, puis appuyez sur l'interrupteur de droite pour ouvrir la porte en forme de B **(Photo n°111)**. Vous pénétrez à l'intérieur d'une immense chambre froide dans laquelle vous ne devez pas vous éterniser. Allez rapidement au fond de celle-ci, pour trouver une échelle qui vous permet de descendre. Engagez-vous dans le couloir au bout duquel vous trouvez un monte-charge que vous devez prendre. Vous rencontrez ensuite un garde qui se fait descendre sous vos yeux, avant même de vous délivrer le message qui vous était destiné. Préparez votre arbalète car vous allez rencontrer des nanas déguisées en Ninja qui vont vous faire des misères **(Photo n°112)**. Lorsque vous les avez toutes éradiquées, montez sur la grande plateforme et activez la manette contre le mur, pour ouvrir les deux portails qui se trouvent en bas **(Photo n°113)**. Prenez l'une des deux ouvertures et entrez dans la pièce qui contient une borne médicale.





SURPRISE...
Vous venez de tomber dans un piège et vous ne pouvez strictement rien faire. Les Marines vont vous jeter dans un immense broyeur. Vous devez, sans tarder, monter sur les caisses et atteindre la corniche, si vous ne voulez pas finir en chipolata **(Photo n°114)**. Allez chercher le pied de biche sous la lumière bleue, puis descendez casser la grille qui se trouve au sol, pour sortir de cet endroit.



NIVEAU 8
RESIDUE PROCESSING

Allez vers la droite, pour arriver sur un grand réservoir **(Photo n°115)**. Tournez le volant qui se trouve sur sa droite et montez rapidement à l'échelle, pour vous jeter dans le réservoir. Entrez dans le conduit en bas, pour arriver dans une salle avec un bassin de déchets toxiques sur la droite. Prenez l'échelle sur le bassin et engouffrez-vous rapidement dans le conduit qui se trouve de l'autre côté. Vous arrivez dans une salle remplie de cuves sur lesquelles vous devez sauter pour atteindre l'ouverture située de l'autre côté **(Photo n°116)**. Avancez sur les tuyaux, pour déboucher dans une salle avec une énorme cuve. Si vous descendez sur la gauche, vous trouvez une porte derrière laquelle vous pouvez vous régénérer. Le but est de vous servir des bras, dans la cuve, pour atteindre la grille à l'extrémité. Vous arrivez dans une salle où vous trouvez des munitions, dans des





N°116



N°117

caisses. Prenez le tapis roulant au bout duquel vous effectuez un magnifique plongeon. Passez à travers les divers bassins, sans vous faire broyer, pour arriver dans une salle avec trois tapis roulants. Placez les trois leviers dans cette position **(Photo n°117)**, pour mettre les tapis roulants du centre et de droite dans le bon sens. Allez dans la salle de contrôle, pour appuyer sur l'interrupteur qui arrête momentanément les presses. Foncez avant que celles-ci ne se remettent en marche. Vous avancez sur un long tapis roulant sur lequel vous devez éviter les nombreux pièges qui vous attendent. Sautez sur un autre tapis roulant qui se trouve en contrebas sur la droite. Avancez sur le tapis roulant jusqu'à ce que vous ayez deux tapis sous celui sur lequel vous êtes. Sautez sur le premier, en allant vers la gauche et sans vous faire exploser par les mines. Évitez ensuite les rouleaux compresseurs et sautez dans la fosse qui se trouve au bout du tapis roulant, sans vous faire broyer par les mâchoires. Vous arrivez dans une salle verte où vous devez faire attention où vous mettez les pieds. Empruntez l'échelle, pour accéder à un couloir.

NIVEAU 9
QUESTIONABLE ETHICS

Cassez la grille au-dessus de l'échelle, pour arriver dans une pièce où vous devez faire le ménage. Tirez sur la petite borne électrique, pour ouvrir la porte **(Photo n°118)**. Prenez ensuite le couloir qui vous amène dans une pièce sombre où une jolie bestiole vous attend **(Photo n°119)**. Activez l'interrupteur et barrez-vous sans tirer un coup de feu. Vous arriverez dans une autre salle où vous trouvez une console avec un interrupteur sur lequel vous devez appuyer pour griller les cafards placés au centre **(Photo n°120)**. Continuez, pour arriver dans une grande salle où une poignée de Marines vous attend. Avancez dans la seule direction possible et prenez le premier chemin que vous trouvez sur votre droite et qui vous conduit dans une nouvelle pièce. Ouvrez les deux grilles, puis passez derrière la console pour griller tout ce qui en sort. Entrez dans les cellules, pour récupérer l'arbalète et une nouvelle arme. Sortez de la pièce, descendez les escaliers et prenez le premier chemin à droite pour arriver dans une autre pièce **(Photo n°121)**. Montez dans la pièce rouge au-dessus, puis tirez sur les mines qui se trouvent en bas pour mettre un peu d'animation. Lorsque vous avez fait place nette, sortez de la pièce par la porte de gauche. Empruntez les couloirs pour passer devant une pièce dans laquelle vous ne pouvez pas entrer. En allant tout droit, vous tombez sur des caisses que vous devez casser pour découvrir une borne médicale. Faites demi tour et prenez la première à gauche où des vitres vont se briser, libérant quelques bestioles. Prenez l'escalier sur la gauche qui vous mène dans un grand couloir. Entrez dans la première pièce que vous voyez sur votre droite. Placez-vous derrière la console, pour appuyer sur le bouton rouge afin d'activer un rayon laser **(Photo n°122)**. Retournez dans le couloir, prenez la première à gauche et faites exploser les caisses, pour entrer dans la pièce derrière les armoires. Récupérez une nouvelle arme, puis activez le rayon laser. Retournez dans le couloir et prenez à gauche, juste avant les caisses, pour activer le troisième faisceau laser. Retournez casser les caisses, pour récupérer des munitions et activer le dernier faisceau laser. Allez maintenant dans la dernière pièce que vous n'avez pas encore visitée à cet étage **(Photo n°123)**. Avant d'appuyer sur le bouton, placez la caisse contre le petit rebord sans la décoller du mur, de manière à empêcher le panneau de protection d'effectuer sa fonction. Entrez dans la brèche que vous venez de créer, pour retrouver des scientifiques bloqués dans une pièce. Arrêtez les bras articulés qui les



N°118



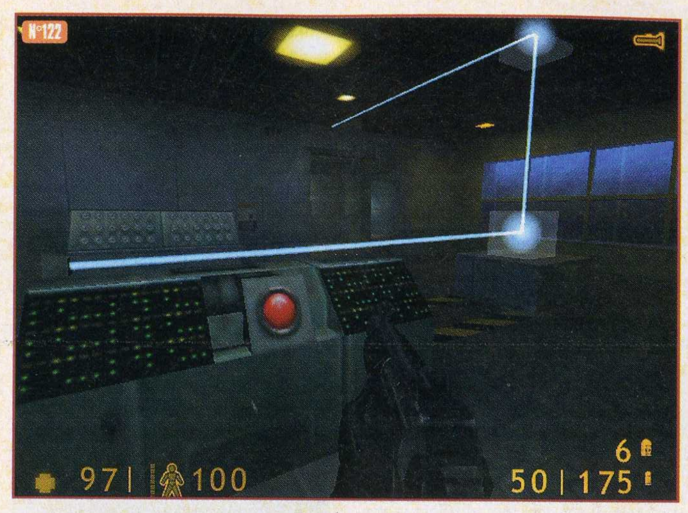
N°120



N°121



N°119





empêchent de bouger, en appuyant sur la petite console à l'autre bout de la pièce. Prenez un scientifique avec vous et emmenez-le dans la grande salle pour qu'il vous ouvre la porte de sortie **(Photo n°124)**. Passez la porte battante, pour vous retrouver à l'extérieur, en prenant garde de ne pas vous faire shooter par les mitrailleuses. Entrez dans la galerie et récupérez les items qui se trouvent dans les caisses.

NIVEAU 10 SURFACE TENSION

Lorsque vous franchissez la porte, prenez garde aux deux Marines qui vous attendent de part et d'autre, puis progressez doucement jusqu'à ce que vous soyez en vu du barrage **(Photo n°125)**. Attendez que l'hélicoptère soit hors de porté, car vous ne pouvez



pas le détruire pour le moment. Courez à droite du barrage vous jeter à l'eau où un monstre marin s'impatiente. Utilisez l'échelle pour monter sur la petite tour à l'intérieur de laquelle vous attendent une borne médicale et un interrupteur qui vous permet de couper les hélices qui se trouvent au pied du barrage. Sortez et plongez directement, pour actionner le volant qui ouvre les grilles des hélices et passez rapidement avant qu'elles ne se referment. Lorsque vous serez de l'autre côté, nagez jusqu'à l'échelle, puis empruntez l'un des deux conduits pour atteindre un autre secteur. Avancez jusqu'aux caisses, puis prenez l'échelle et avancez sur la corniche en esquivant l'hélicoptère. Utilisez l'échelle au bout de la corniche, pour débarquer sur un nouveau terrain. Avancez rapidement et entrez dans la



deuxième ouverture que vous trouvez sur la gauche et qui vous mène vers un campement de Marines **(Photo n°126)**. Faites le vide, puis entrez dans la tour du fond, pour tourner un volant qui vous permet de sauter dans un conduit derrière un champ de mines. Sortez pour retourner à l'autre bout et entrez dans une toute petite ouverture dans les rochers sur la droite pour accéder à un terrain miné **(Photo n°127)**. Allez à gauche du panneau, montez sur la butte et longez celle-ci jusqu'au bout. Dirigez-vous ensuite vers la droite en direction de la tente, sans marcher sur une mine. Avancez jusqu'à ce que vous voyez un conduit ouvert dans lequel vous devez sauter **(Photo n°128)**. Avancez dans le conduit jusqu'au bout et laissez-vous tomber sur la corniche qui se trouve juste en dessous. Avancez vers la droite, pour vous laisser glisser le long d'un énorme tuyau. Allez











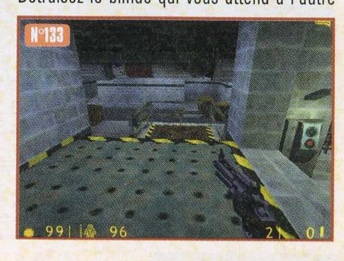


ensuite vers la droite, puis entrez dans une petite grotte où vous attendent quelques items et notamment un lance-roquettes à guidage laser qui vous permet, enfin, de détruire l'hélicoptère **(Photo n°129)**. Pour être sûr de le toucher, gardez votre viseur constamment pointé dans sa direction.

Allez ensuite vers la droite, pour trouver une échelle. Grimpez jusqu'à l'entrée d'un conduit. Il vous mène dans une base de Marines où vous devez entrer sur la pointe des pieds et en utilisant l'arbalète, si vous ne voulez pas perdre trop de points de vie. Vous devez détruire un tank qui se trouve dans un recoin de la base, car sinon vous avez beaucoup de mal à ouvrir la grande porte. Utilisez l'arme expérimentale en concentrant votre tir, pour en venir à bout rapidement **(Photo n°130)**. Appuyez ensuite sur l'interrupteur qui se trouve à droite de la grande porte. Restez sur la droite pour ne pas être repéré tout de suite. Détruisez le blindé situé au fond et



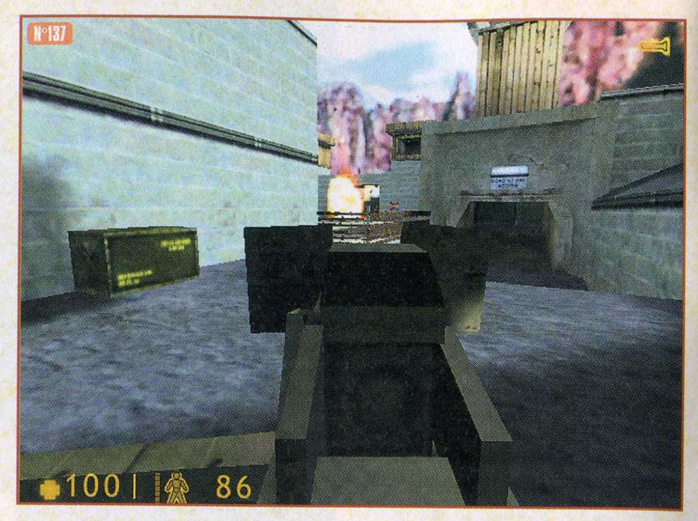
récoltez les items qui sont dans les caisses. Passez par le trou de la paroi sur la droite, pour récupérer d'autres items en contrebas. Passez ensuite les deux rideaux de fer derrière le blindé, pour pénétrer dans une autre enceinte. Allez vers la droite jusqu'à ce que vous voyez un garde au sol agonisant. Ne restez pas statique car un sniper est planqué juste derrière, dans une ouverture **(Photo n°131)**. Dégommez-le avec l'arbalète, s'il vous reste des munitions, et continuez à longer le bâtiment pour ne pas sauter sur une mine. Rampez sous des fils de fer barbelés, après avoir éliminé un autre sniper **(Photo n°132)**. Faites exploser les bidons qui se trouvent à côté des armoires électriques pour utiliser le pylône qui vous permet de grimper sur le toit. Allez vers la gauche et laissez-vous tomber dans la brèche pour entrer dans le bâtiment. Vous êtes dans une pièce remplie de caisses, avec un scientifique black. Sortez de la pièce à droite tout en sachant qu'à partir de maintenant, vous ne devez couper aucun faisceau. Après le premier faisceau, poussez la caisse à gauche de l'escalier et montez sur celle-ci pour continuer. Vous arrivez dans une grande salle que vous devez contourner par la gauche, pour emprunter des escaliers qui vous mènent dans une petite pièce coupée par deux faisceaux et dans laquelle se trouve un interrupteur. Avant de monter dans cette pièce, cassez la caisse placée sur le monte-charge à droite. Sans cela vous ferez tout exploser lorsque vous actionnerez l'interrupteur. Le monte-charge monté, grimpez dessus et faites un joli saut pour atteindre l'interrupteur au centre de la pièce **(Photo n°133)**. Appuyez sur ce dernier, pour descendre dans une pièce remplie de caisses. Prenez le couloir, en préparant une arme efficace, et faites gaffe à la mitrailleuse dans le camion. Une fois à l'air libre, mettez-vous tout de suite à couvert sur la droite, à côté des caisses. Détruisez le blindé qui vous attend à l'autre




N°134

bout et contournez le bâtiment, en prenant soin d'effacer le sniper qui se cache dans l'ouverture. Entrez dans le bâtiment où vous attendent des Marines, puis montez à l'étage retrouver un garde qui vous ouvre l'armurerie où vous pouvez refaire le plein de munitions. Vous devez ensuite monter sur la petite corniche qui fait le tour du bâtiment, pour sauter sur les armoires électriques afin d'atteindre l'échelle sur la plate-forme métallique **(Photo n°134)**. Vous arrivez devant un trou béant dans lequel je vous conseille de balancer quelques grenades et des bestioles, avant de gagner la petite ouverture de l'autre côté **(Photo n°135)**. Prenez cette petite ouverture qui vous amène dans une grande cour où vous affrontez des Aliens. Passez dans le hangar, puis allez à droite jusqu'à la


N°135


N°137

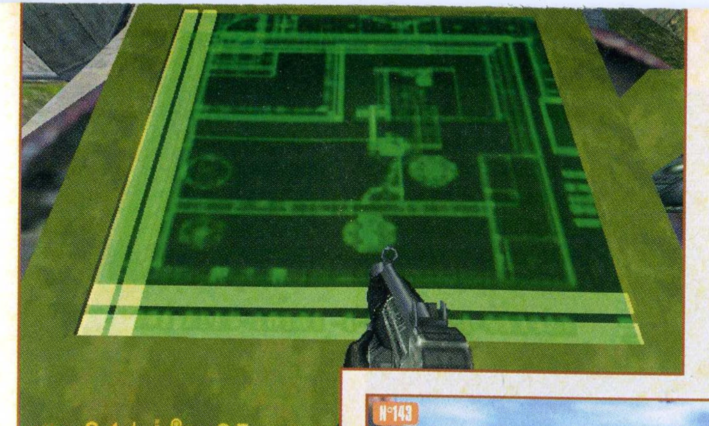
porte et retournez chercher le garde qui vous a ouvert l'armurerie tout à l'heure. Ce dernier vous ouvre la porte après le couloir **(Photo n°136)**. Il est possible, à cause d'un bug, que le garde ne parvienne pas à ouvrir la porte. Si c'est le cas, utilisez les caisses pour atteindre le canon qui se trouve au-dessus. Prenez ensuite les commandes de l'engin, pour faire exploser la porte tout au fond sur la gauche **(Photo n°137)**. Allez ensuite dans l'ouverture que vous venez de libérer, puis installez-vous derrière la mitrailleuse que vous allez trouver, pour éliminer tous les Aliens qui vont apparaître. Servez-vous du cratère, pour sauter sur la plate-forme au-dessus, puis dirigez-vous vers la droite **(Photo n°138)**. Balancez quelques grenades, avant de descendre dans la fosse, puis entrez dans le conduit d'aération sur la

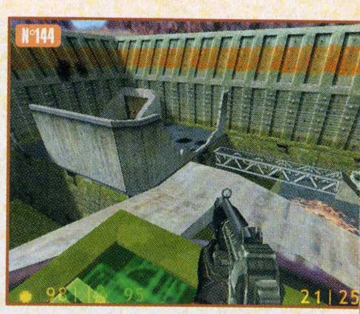

N°136

droite. Allez casser une grille qui déclenche un tir des Marines positionnés en bas et qui détruit le conduit. Vous arrivez dans un garage. Vous devez ouvrir la porte du fond, puis vous en éloigner très rapidement. Appuyez sur l'interrupteur de gauche, pour faire descendre le pont, puis appuyez à nouveau et placez-vous tout de suite sur le pont pour monter avec celui-ci. Sautez dans la brèche, puis prenez possession du canon pour faire sauter le portail et les Aliens qui sont derrière. Empruntez le couloir pour arriver dans un hangar et attendez que ça se calme un peu, avant de descendre. Allez dans la petite pièce récupérer des items, puis sortez du hangar en empruntant la passerelle par laquelle vous êtes arrivé. Empruntez le couloir, pour arriver dans un immeuble délabré. Faites le ménage avec votre arbalète, avant de descendre, puis sautez sur le


N°138


N°139







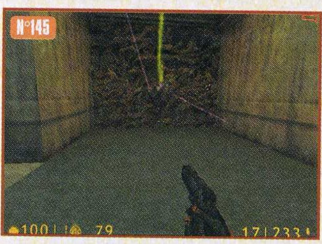
toit qui se trouve en face, en utilisant le cratère que vous trouvez sur la gauche lorsque vous descendez. Cassez la grille sur le toit pour tomber dans l'eau, puis allez dans le conduit au bout duquel un Marine va vous balancer une bombe incendiaire. Rebroussez chemin rapidement, pour vous réfugier dans le bassin. Reprenez le conduit pour arriver dans une chaufferie et tournez le volant pour ouvrir le conduit **(Photo n°139).** Faites attention au Marine qui vous attend à la sortie du conduit, puis allez vers la droite éliminer un autre Marine planqué dans la pièce. Prenez les escaliers, pour aller chercher le garde qui vous ouvre la porte **(Photo n°140).** Emmenez-le avec vous pour qu'il vous ouvre l'autre porte au fond de la cour **(Photo n°141).** Empruntez le couloir qui vous conduit dans un parking où une énorme bestiole vous attend. Entrez dans le parking, puis allez à droite le plus vite possible pour en sortir et servez-vous du cratère pour passer de l'autre côté du mur. Montez sur la tour, pour utiliser le panneau de contrôle qui vous permet de diriger les tirs aériens **(Photo n°142).** Réglez les deux curseurs de manière à viser la sortie du parking pour tuer l'Alien qui vous suit, sinon ce dernier risque de vous créer quelques problèmes **(Photo n°143).** Visez ensuite le pylône pour le faire tomber. Cassez le mur d'enceinte et faites exploser la porte au fond à gauche **(Photo n°144).** Engagez-vous dans le grand couloir, pour accéder au prochain niveau.





NIVEAU 11
ON YOUR OWN

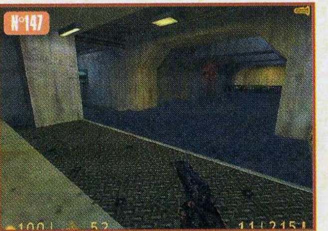
Vous arrivez dans une pièce où le plafond va s'effondrer. Allez sur la droite, puis sautez sur le bloc qui bouche la sortie. Baissez-vous, pour passer dans l'ouverture. Inutile de vous dire qu'il ne faut pas gober les mouches, si vous ne voulez pas ressembler à une crêpe au chorizo. Vous entrez ensuite dans une salle de contrôle avec un levier mural que vous ne devez pas actionner tout de suite. Sortez de la salle, allez chercher les Aliens qui se cachent derrière les caisses, puis retournez rapidement dans la salle de contrôle activer le levier qui met en marche la mitrailleuse. Cette manoeuvre vous permet d'économiser des munitions et vous évite d'être canardé inutilement. Descendez la pente et allez vers la gauche pour voir une espèce de cocon **(Photo n°145).** Prenez votre pistolet de base ou l'arbalète et tirez dessus jusqu'à ce qu'il explose. Allez vous cacher rapidement, pour échapper aux bestioles qui vont en sortir. Attendez que ces dernières explosent, puis procédez de la même manière pour les autres cocons. Lorsque vous avez fait le ménage et le plein d'items, allez vers le bassin tourner le volant, pour entrer dans le conduit **(Photo n°146).** Vous trouvez des munitions et une recharge pour votre combinaison, dans le bassin, si vous en avez besoin. Prenez l'échelle et faites attention de ne pas couper le faisceau laser.



SOLUTION HALF LIFE



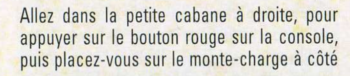




Poussez la caisse métallique dans l'eau, pour passer au-dessus des grilles. Prenez le passage de gauche, si vous voulez récupérer une recharge de protection. Avancez dans l'eau, pour arriver dans une nouvelle salle **(Photo n°147)**. Sautez vers la gauche, pour éviter d'avoir à affronter le monstre marin. Avancez avec votre pied de biche, sans vous faire broyer. Faites gaffe à la mitrailleuse et au Marine qui se trouve derrière, puis prenez l'échelle pour remonter à la surface. Baissez-vous et décalez-vous légèrement sur la gauche pour shooter un Marine **(Photo n°148)** avec votre arbalète, s'il vous reste des munitions bien sûr. Procédez de la même manière pour le second. Détruisez le blindé, puis la mitrailleuse qui se trouve derrière celui-ci et prenez l'ascenseur. Vous arrivez dans un couloir avec des déchets toxiques au sol sur lesquels vous ne devez pas marcher si vous voulez rester en forme. Allez à droite et avancez jusqu'à ce que vous rencontriez deux Marines en haut d'un escalier sur votre gauche. Vous arrivez ensuite dans une salle avec un tank sur lequel vous devez monter, pour détruire la porte qui se trouve en face **(Photo n°149)**. Je vous conseille de poser quelques mines, car vous allez avoir de la visite. Entrez dans l'ouverture, en préparant des armes puissantes, puis allez à gauche où vous passez deux grands portails pour changer de niveau.







NIVEAU 12
LAMBDA CORE

Allez dans la petite cabane à droite, pour appuyer sur le bouton rouge sur la console, puis placez-vous sur le monte-charge à côté du camion pour descendre. Récupérez les items, puis prenez l'échelle qui se trouve à gauche, pour atteindre la borne médicale. Continuez votre chemin pour arriver dans un grand entrepôt. Affrontez les espèces de ninjas que vous pouvez surprendre si vous avancez doucement muni de votre arbalète **(Photo n°150)**. Empruntez ensuite le couloir rempli de caisses puis les escaliers en prenant garde de ne pas tomber sur un ninja. Faites le tour de la passerelle métallique, puis descendez un autre escalier pour vous régénérer. Retournez sur la passerelle et allez dans le recoin le plus sombre, pour descendre avec un monte-charge. Vous arrivez dans un grand couloir où plusieurs Aliens vous attendent. Continuez d'avancer et entrez dans la petite pièce en haut à gauche. Un scientifique black vous ouvre la porte et vous explique la marche à suivre. Vous trou-



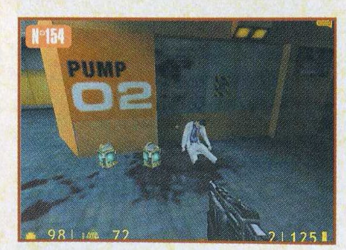


vez deux bornes murales juste après la porte, puis prenez le monte-charge. Tournez à droite, pour entrer dans une salle d'expérience. Vous apercevez un scientifique à côté duquel vous pouvez récupérer une nouvelle arme très efficace contre les Aliens **(Photo n°151)**. Pour la tester, appuyez sur l'une des deux consoles afin de dégommer les bestioles qui sont derrière les panneaux. Prenez l'ascenseur au bout du couloir, puis regardez le tableau sur votre droite lorsque vous en sortez **(Photo n°152)**. Remettez en route le réacteur. Pour cela, il vous faut effectuer plusieurs opérations. Pour commencer, allez tout droit, descendez, puis prenez à gauche et encore à gauche, pour passer sur une passerelle. Continuez d'avancer pour arriver sur un éboulement derrière lequel se trouve une porte. Vous arrivez dans une grande salle où vous attendent des Aliens **(Photo n°153)**. Prenez l'échelle, pour monter sur la passerelle qui va s'effondrer en





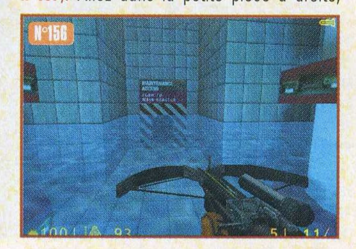
faisant apparaître un Alien. Continuez sur la passerelle, puis passez la porte derrière laquelle se trouve un volant que vous devez tourner pour arrêter les jets de vapeur. Prenez ensuite les escaliers que vous trouvez sur votre droite, pour arriver dans une autre salle où vous devez faire un peu de ménage avant de descendre. Vous trouvez un scientifique mort avec des recharges à ses côtés et un interrupteur sur lequel vous devez appuyer **(Photo n°154)**. Vous voyez deux lumières vertes s'allumer sur le panneau rouge, puis rebroussez chemin pour revenir dans la salle où vous avez vu, pour la première fois, le panneau rouge. Empruntez la seconde passerelle, pour arriver dans un couloir où vous apercevez deux scientifiques gisant sur le sol. Avancez jusqu'à la porte derrière laquelle vous attendent des Aliens,



puis montez sur la passerelle à l'aide de l'échelle. Passez la porte qui se trouve au bout. Prenez l'escalier sur votre gauche, pour arriver dans la deuxième machinerie. Faites le vide, puis descendez actionner l'interrupteur. Revenez dans la salle de départ. Allez jusqu'à l'intersection, avec les deux panneaux jaunes **(Photo n°155)**, et prenez à



gauche pour vous refaire une santé et récupérer des munitions. Dirigez-vous ensuite vers le réacteur. Vous entrez dans une pièce où vous devez éliminer quelques Aliens. Plongez dans le réservoir, pour entrer dans la petite ouverture **(Photo n°156)**. Reprenez votre respiration, à la sortie du conduit, puis continuez pour arriver dans un silo où vous tournez deux volants, pour faire monter le niveau de l'eau. Revenez à la surface et prenez l'échelle pour atteindre la passerelle. Montez en évitant de vous faire toucher par les arcs électriques car ces derniers font beaucoup de dégâts. Une fois franchie la porte qui se trouve tout en haut, allez à droite, puis entrez dans la pièce au fond du couloir avant d'utiliser l'échelle dans la cage d'ascenseur. Montez tout en haut et sautez dans l'ouverture sans vous planter **(Photo n°157)**. Allez dans la petite pièce à droite,





pour récupérer quelques items, puis prenez le couloir jusqu'à l'intersection. Emmenez le garde qui se trouve dans la petite pièce et allez à droite où vous devez affronter quelques Aliens. Entrez dans la première pièce que vous trouvez sur votre gauche, pour tester des téléporteurs **(Photo n°158)**. Ressortez dans le couloir et allez jusqu'au bout, pour emprunter l'échelle qui descend. Récupérez des munitions, puis revenez dans le couloir et prenez à gauche pour entrer dans la seule salle ouverte. Vous arrivez dans une salle gigantesque bourrée de téléporteurs **(Photo n°159)**. Utilisez le premier que vous voyez sur la gauche lorsque la plate-forme qui tourne est juste en dessous. Vous avez alors trois entrées différentes. Au





centre, la n°3 et la n°1 vous permettent de récolter des munitions et la n°2 de monter sur la plate-forme supérieure. L'entrée n°6 est un piège, la n°5 n'est pas très utile si vous êtes bien portant et la n°4 vous permet de grimper. L'entrée n°9 est un piège, la n°8 vous permet de recharger votre combinaison et la n°7 vous emmène dans une autre partie du niveau **(Photo n°160)**. Servez-vous des platesformes et de l'anneau central pour vous déplacer. Allez sur les platesformes qui sont au centre et qui tournent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Allez sur la porte n°1, pour appuyer sur le premier interrupteur. Actionnez ensuite l'interrupteur qui se trouve sur la porte n°2, puis utilisez le téléporteur au centre. Vous êtes téléporté tout en haut du silo et vous devez prendre la



porte qui se trouve derrière vous. Après la deuxième porte, prenez à gauche puis utilisez l'échelle dans le renfoncement de droite. Une fois en haut, avancez dans le couloir et attendez qu'un scientifique vous ouvre la porte de la salle que vous trouvez sur votre gauche **(Photo n°161)**. Le vieux scientifique vous ouvrira un sas où vous allez pouvoir récupérer une espèce de jet pack puis ensuite la porte d'acier qui se trouve sur la gauche. Vous arriver dans une grande salle ou un scientifique est perché sur une passerelle. Ce dernier démarre une expérience et fait apparaître des Aliens que vous devez shooter au fur et à mesure, tout en essayant de rester en vie. Lorsque le scientifique vous donne le feu vert, sautez dans le téléporteur au centre de la salle **(Photo n°162)**. Attention, si le scientifique meurt, vous mourrez aussi.



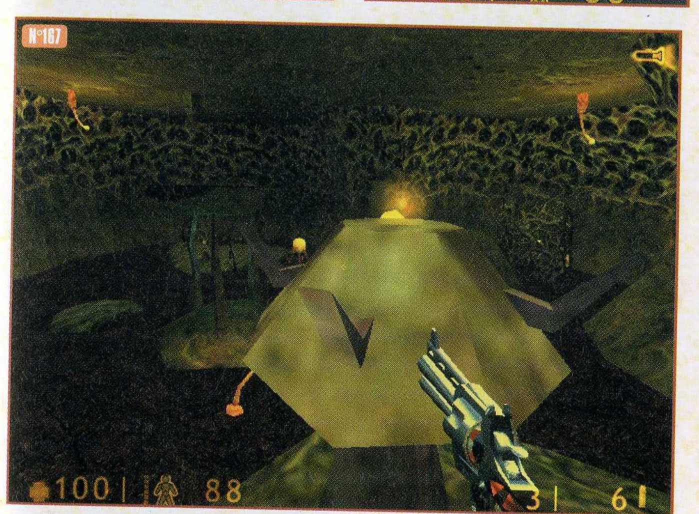


NIVEAU 13
XEN

Changement radical de décor auquel vous devez vous familiariser rapidement si vous ne voulez pas avoir de mauvaises surprises **(Photo n°163)**. Sautez sur la grosse plate-forme statique sur la gauche, en vous baissant juste avant de sauter sinon vous tombez dans le vide.


N°163


N°165


N°167


N°164


N°169


N°166


N°168

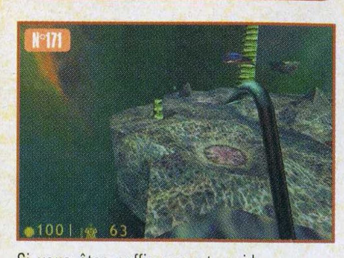
Servez-vous des plates-formes mobiles, pour descendre progressivement sur la petite planète en dessous. Sautez ensuite sur un des pics qui dépasse, pour entrer à l'intérieur **(Photo n°164)**. Explosez les lampadaires violets, pour ne pas perdre de points de vie inutilement **(Photo n°165)**. Placez-vous sur les flaques fluorescentes, pour récupérer des points de vie, s'il vous en manque **(Photo n°166)**. Juste à côté de la flaque, vous trouvez une petite ouverture qui vous amène dans une grotte. Activez les trois champignons que vous trouvez dans la salle **(Photo n°167)**, puis cassez l'espèce de cage où volent des lumières jaunes. Vous venez d'activer un téléporteur au centre de la grotte qui vous fait changer de niveau **(Photo n°168)**.

NIVEAU 14
GONARCH'S LAIR

Vous allez faire la connaissance d'une araignée **(Photo n°169)**. Vous ne pouvez pas la tuer tout de suite. Mais en attendant qu'elle se barre, tirez-lui dessus et planquez-vous. Suivez-la ensuite, afin de continuer de la shooter. Vous arrivez au-dessus d'un trou **(Photo n°170)** dans lequel vous pouvez sauter si vous avez besoin de vous régénérer. Entrez dans la grotte et sautez dans le trou pour continuer de poursuivre l'araignée. Lorsque vous la voyez sur une espèce de toile d'araignée, sautez pour passer en dessous et visez-la pour en venir à bout. Sautez dans le trou, pour vous téléporter sur un autre rocher.


N°170

NIVEAU 15 INTERLOPER



Si vous êtes suffisamment rapide, avec un joli saut, vous pouvez entrer dans le trou qui se trouve sur la gauche avant que le pic géant en sorte **(Photo n°171)**. Vous entrez alors dans une grotte souterraine où vous pouvez récupérer quelques items. Pour ressortir, placez-vous devant le pic, puis reculez pour le faire descendre. Montez dessus puis, lorsque vous êtes tout en haut, servez-vous des plates-formes pour redescendre. Sautez sur une des raies volantes **(Photo n°172)**, pour atteindre le téléporteur sur le petit rocher. Après votre téléportation, vous êtes dans une grotte et vous retrouverez une vielle connaissance sur votre droite. Allez vers la gauche, pour shooter quelques Aliens **(Photo n°173)**, en prenant soin de ne pas être repéré. Visitez les petites grottes à droite des pompes de forage, afin de refaire le plein de munitions **(Photo n°174)**. Entrez dans la plus grosse grotte **(Photo n°175)**. Allez vers la droite pour vous farcir un gros Alien, puis dirigez-vous vers la gauche, après le tunnel, pour entrer dans une autre cavité **(Photo n°176)**. Ne tombez pas dans le trou et balancez quelques grenades pour emprunter la corniche qui se trouve derrière **(Photo n°177)**. Avancez rapidement jusqu'à un nouveau téléporteur **(Photo n°178)**. Vous êtes téléporté dans un autre lieu où vous devez éliminer pas mal d'Aliens **(Photo n°179)**. Servez-vous ensuite de l'ascenseur, pour atteindre les tapis roulants **(Photo n°180)** Prenez celui qui va vers la droite et laissez-vous tomber dans le trou, en continuant vers l'avant. Allez vers la droite, pour emprunter la passerelle **(Photo n°181)**, et progressez doucement car vous rencontrez pas mal de monde. Utilisez la pompe et empruntez la passerelle par la droite **(Photo n°182)**. Vous arrivez dans un endroit où il faut éviter de faire exploser les gros blocs que vous voyez, si vous ne voulez pas avoir des Aliens supplémentaires sur le dos **(Photo n°183)**. Vous entrez dans une salle où une espèce de caisson bleu sur votre droite vous permet de vous régénérer, tandis que vous devez pas-

























ser dans de petites ouvertures rouges sur la gauche **(Photo n°184)**. Allez vers la droite et, au bout du conduit, laissez-vous tomber sur les poutres pour descendre. Avancez jusqu'à ce que vous arriviez dans une très grande salle où vous devez vite vous mettre à couvert car vous allez avoir de la compagnie. Vous avez là un sas pour vous régénérer, puis prenez les ascenseurs pour atteindre le téléporteur qui se trouve tout en haut. Faites une série de sauts, pour atteindre un rocher illuminé **(Photo n°185)**. Sautez au milieu des pics pour vous téléporter à nouveau **(Photo n°186)**.



NIVEAU 16
NIHILANTH

Vous êtes en face d'un énorme boss carrément étrange **(Photo n°187)**. Mettez-vous tout de suite à l'abri, lorsque vous êtes au sol, car ses attaques sont mortelles. Trouvez des cratères sur lesquels vous pouvez rebondir pour atteindre des plates-formes où il y a de quoi vous régénérer. Lorsque le boss vous balance une boule verte, restez devant pour être téléporté dans un autre endroit **(Photo n°188)**. Vous arrivez alors dans un énorme boyau que vous devez remonter, pour atteindre le téléporteur qui se trouve tout en haut









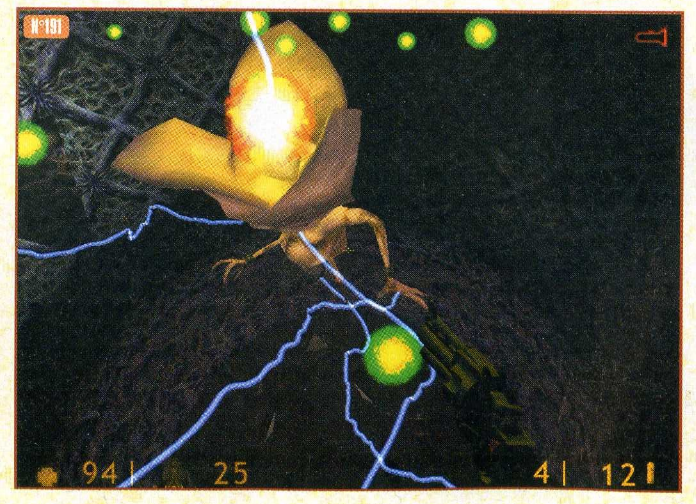
(Photo n°189). A votre retour dans la salle du boss, vous devez prendre encore une boule verte pour vous téléporter. Attention, lorsqu'il écarte largement les bras, vous devez vous planquer rapidement. Lors de la deuxième téléportation, vous arrivez dans une salle où vous allez être agressé de tous côtés. Mettez-vous à l'abri dans la petite cavité où se trouvent les trousses de soin et faites le ménage à fond. Sautez ensuite sur une des pierres, pour atteindre le téléporteur tout en haut. Pour la troisième téléportation, vous parvenez dans une grotte avec un lac souterrain dans lequel réside un monstre marin. Éliminez tous vos ennemis, puis récupérez tous les items. Le téléporteur est collé au plafond et vous devez utiliser le cratère en dessous pour l'atteindre.

Je vous conseille de sauvegarder juste avant la manoeuvre. La quatrième téléportation vous ramène dans la même salle mais, cette fois-ci, vous devez éliminer un gros Alien. Lorsque vous ressortez de cette salle, vous affrontez le boss pour de bon. Tirez-lui dessus jusqu'à ce que ce dernier se régénère avec un des trois cônes orange collés sur la paroi.





Détruisez les trois cônes afin que ce dernier ne puisse plus se régénérer **(Photo n°190).** Continuez à lui tirer dessus jusqu'à ce que les boules électriques qui tournent au-dessus de sa tête disparaissent. Lorsque vous voyez le sommet de son crâne s'ouvrir, utilisez les cratères pour le surplomber et tirer sur ce qui pourrait être son cerveau. Vous ne tardez pas à voir un joli feu d'artifice **(Photo n°191)** qui vous soulagera à n'en point douter. Vous rencontrez ensuite l'homme du F.B.I **(Photo n°192)** qui vous propose de travailler avec lui et c'est à vous de savoir ce que vous avez envie de faire...





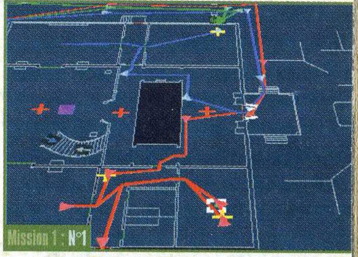
SOLUTION Rainbow Six

Si vous aimez les Doom-like et les jeux de commandos, si vous adorez vous taper la tête sur votre écran et vous arracher les cheveux par poignées, Rainbow Six et son mode Élite vont vous remplir de joie. Il est très difficile de présenter des tactiques fiables qui marchent à 100 %. Les plans que nous vous présentons sont des bases qui, j'espère, pourront vous aider à exécuter les 16 missions que vous avez à remplir en mode Élite. Évitez de perdre vos meilleurs hommes car la dernière mission est particulièrement difficile et vous aurez besoin de tous vos bons éléments, pour en venir à bout.

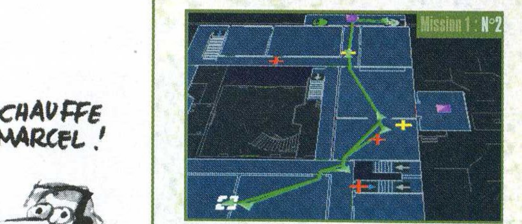


MISSION 1 VENT D'ACIER

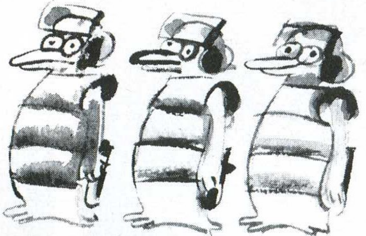
L'ambassade de Belgique à Londres est sous le contrôle de terroristes appartenant à l'organisation Free Europe. Vous devez délivrer et escorter, hors du bâtiment, l'ambassadeur qui est détenu au troisième étage et une autre personne prisonnière au premier étage. Composez trois équipes de deux et une quatrième où vous serez tout seul. Placez deux équipes à l'arrière du bâtiment et une sur la plate-forme métallique afin d'accéder au troisième étage. Placez vos trois équipes en attente, avec un code d'action, puis attendez que la voie soit dégagée au premier étage, pour lancer vos commandos **(Photos 1 et 2)**. Les commandos se trouvant au premier étage doivent impérativement tout nettoyer, puis sortir avec la femme



LES GARS, NOUS DEVONS DÉLIVRER UN OTAGE DANS UNE AMBASSADE D'UN PAYS IMAGINAIRE...
LE PLAN EST SIMPLE... ON TUE TOUT LE MONDE SAUF L'OTAGE!!!







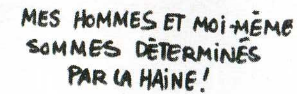
LE GOUVERNEMENT D'UN PAYS IMAGINAIRE AYANT DÉCIDÉ DE NE PAS CÉDER AUX EXIGENCES DE DANGEREUX TERRORISTES... LE CAPITAINE TONNEAU ET SES HOMMES SE PRÉPARENT À PASSER À L'ACTION.

pour la ramener au point de ralliement. Le commando placé au troisième étage doit s'occuper de l'ambassadeur. Si vous éprouvez quelques difficultés au troisième étage, n'hésitez pas à utiliser un autre commando en renfort. Vous n'avez pas besoin d'éliminer les terroristes, pour terminer la mission.

MISSION 2 TONNERRE FROID

Même principe que pour la mission précédente. Vous avez deux otages à délivrer et à

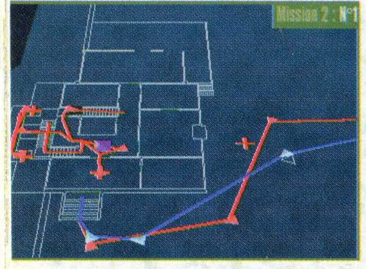
AU MÊME MOMENT DANS L'AMBASSADE D'UN PAYS IMAGINAIRE.





JE VOUS EN PRIE MONSIEUR RED MAX PINGOUIN ...NE FAITES PAS ÇA !!!

...LE TEMPS EST PRESQUE ÉCOULÉ, IL NE VOUS RESTE PLUS QUE CINQ MINUTES POUR DIRE VOTRE PRIÈRE !

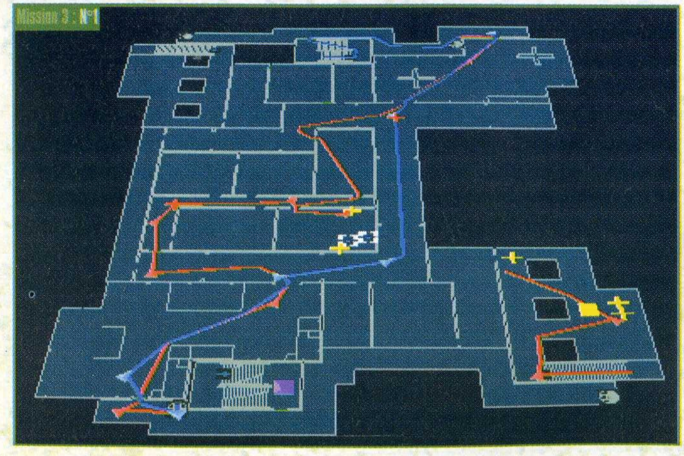


ramener au point de départ. Deux équipes devraient suffire, pour cette mission. Avancez vers la maison, puis envoyez vos équipes dans la cave où se trouve le premier otage que l'une de vos deux équipes doit délivrer. Montez à l'étage avec le second commando et faites le ménage, avant de prendre les escaliers. Je vous conseille de filer un coup de main au deuxième commando, en participant à la fête et sans vous faire trouer le crâne, quoiqu'il me soit déjà arrivé de rester au point de départ et de terminer la mission avec succès. Le docteur se trouve au troisième étage. Soyez assez rapide car, bien souvent, le rebelle à tendance à liquider sa prisonnière **(Photo 1)**

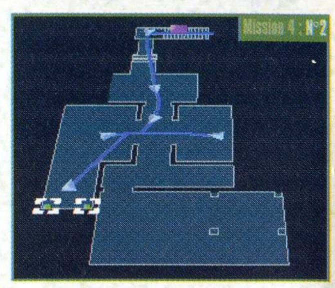
MISSION 3
FIL D'ANGE

Vous devez éliminer la menace terroriste, afin de délivrer les otages mais vous n'êtes pas obligé d'escorter ces derniers. Lorsque vous avez fait le ménage avec vos équipes, allez vous-même désamorcer les bombes au huitième et neuvième étage. Pour le fun, vous pouvez facilement vous débarrasser des 3 terroristes qui se trouvent près de la bombe du huitième étage, en faisant attention de ne pas être shooté par celui qui se balade sur la passerelle. Préparez soigneusement votre action pour délivrer les otages, si vous ne voulez pas subir de pertes. Pour avoir plus de chances de









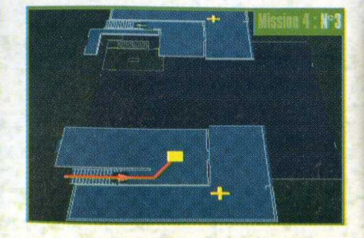
réussir dans cette entreprise, je vous conseille de prendre les choses en main, afin de repérer l'emplacement exact des vilains **(photos 1 et 2)**. Lorsque vous avez éliminé tous les terroristes, emmenez les otages dans la zone d'extraction sur le toit. Faites attention car si l'un d'entre eux déclenche l'alarme, la mission tombe à l'eau.

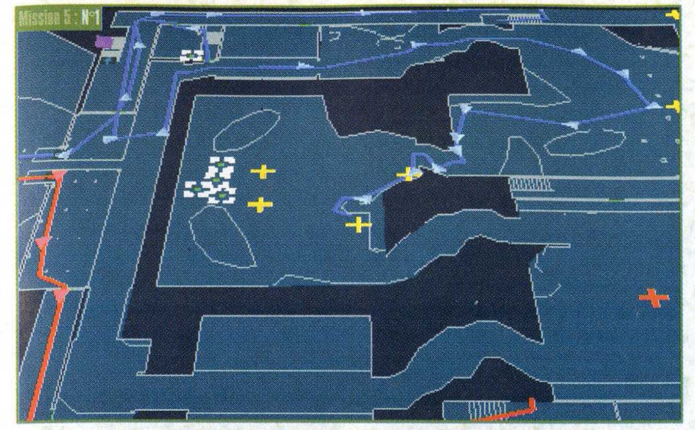
MISSION 4
DIABLE DU SOLEIL

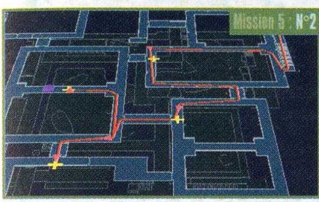
Cette mission n'est pas très difficile : vous devez éliminer Ramon Calderon, dans une chambre au troisième étage, et délivrer des otages que vous trouverez dans la pièce située au premier étage. Trois équipes constituées d'un seul homme suffisent pour cette mission. Toutefois, si vous éprouvez quelques difficultés, rien ne vous empêche d'en ajouter d'autres. Concentrez-vous uniquement sur les deux objectifs à atteindre ; vous n'êtes, en effet, pas obligé d'éliminer tous les terroristes ni de ramener les otages au point de départ de la mission **(photos 1, 2 et 3)**.

MISSION 5
DANSE FANTÔME

Cette mission est plus délicate car les terroristes ont tendance à liquider les otages lorsqu'ils entendent des coups de feux. Je vous





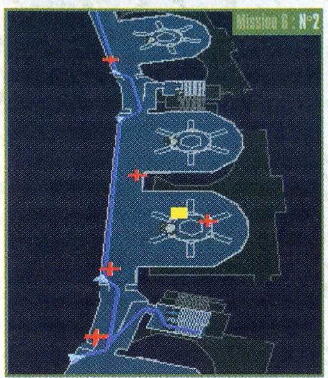


conseille alors de vous déplacer en mode sécurité, surtout lorsque vous allez libérer les otages. Affectez une deuxième équipe, pour le nettoyage des passerelles, afin d'éviter que la première équipe ne se fasse aligner inutilement. Si la mission s'arrête brusquement, c'est qu'un otage a été exécuté. Délivrez en priorité l'otage qui est isolé car il arrive fréquemment que ce dernier se fasse descendre en début de partie **(photos 1 et 2)**.

MISSION 6
CIEL BLEU

Cette mission ne devrait pas vous poser trop de problèmes. Constituez deux équipes de deux commandos et prenez, avec vous, un spécialiste en électronique qui effectuera le désamorçage des trois bombes. Affectez la première équipe au sauvetage de Roland Kunst, puis la seconde au nettoyage en règle de tous les étages. Faites prendre, à vos deux équipes, le premier escalier que vous trouvez sur votre droite. Quant à vous, éliminez les terroristes, au niveau du départ. Utilisez le





mode rapide ou normal, pour les deux commandos (moi, je les fais avancer en mode rapide). Lorsque vos deux équipes sont en attente, il ne vous reste plus qu'à désamorcer les bombes signalées par des carrés jaunes sur la carte. Vous devez impérativement ramener Roland Kunst au point de départ, pour achever la mission **(photos 1, 2 et 3)**.

MISSION 7
MARCHE SUR LE FEU

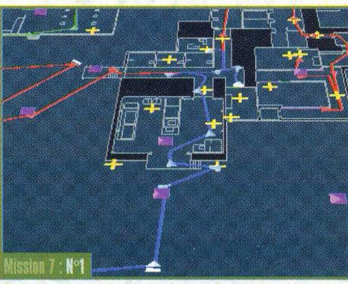
Éliminer tous les terroristes de cette mission et, en particulier, très rapidement, les 2 chefs avant qu'ils ne puissent prendre la fuite. Ne passez pas devant les fenêtres, tant que vous n'avez pas nettoyé l'intérieur des baraques et placez tout de suite deux hommes à proximité de la Jeep, afin d'éviter que les deux chefs ne prennent la fuite. Tant que vous êtes à l'extérieur, snipez tout ce que vous pouvez surtout à travers les fenêtres des baraques. Une fois tout nettoyé à l'extérieur, vous devez vous attaquer au bâtiment principal, en utilisant des grenades à fragmentation. En effet, de nombreux terroristes se cachent dans des recoins qu'il est difficile d'atteindre sans prendre une balle entre les deux yeux. En



résumé, il est préférable de donner beaucoup de codes d'action à vos équipes et de manœuvrer vous-même pour les situations délicates **(photo 1)**.

MISSION 8
FAUCON D'HIVER

Mis à part le fait que vous devez éliminer tous les terroristes, vous devez aussi empêcher à tout prix leurs chefs de s'enfuir. Pour commencer, placez rapidement deux équipes devant les deux avions prêts à décoller sur la piste, puis commencez à visiter le premier hangar que vous trouvez sur votre gauche. Le ménage fait, sortez par la porte du fond. Prenez l'équipe qui se trouve à côté du jet et snipez , sans quitter votre poste, sur la petite maison en face. Vous pouvez ensuite faire des cartons à gogo, sur tous ceux qui en sor-



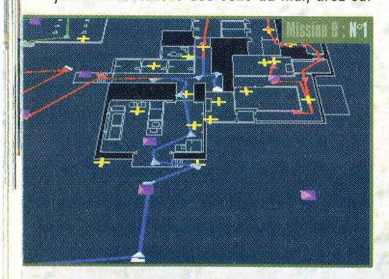


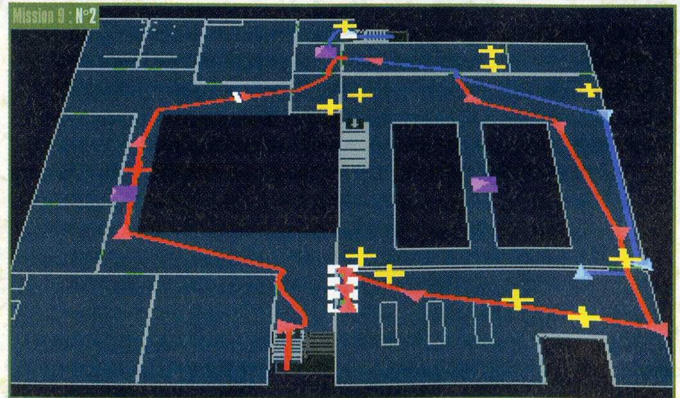


tent pour fuir à bord de l'avion. Reprenez l'équipe précédente et visitez la petite maison afin de terminer la dératisation, puis allez nettoyer le hangar derrière le jet. Si vous êtes suffisamment prudent dans vos déplacements, vous devriez vous acquitter de cette mission avec brio.

MISSION 9 LOUP ROUGE

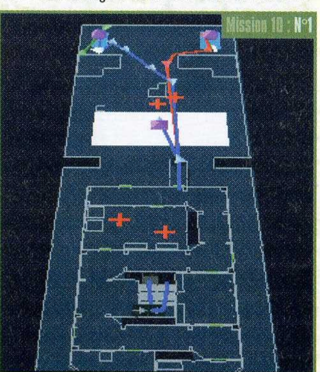
Entrer par la porte principale est formellement déconseillée. Vous allez devoir passer par la petite porte derrière et avancer prudemment, en longeant les murs. Lorsque vous êtes dans la salle des rotatives, éliminez rapidement le gredin qui rôde dans le secteur car ce dernier peut faire complètement foirer la mission. Toujours en restant le dos collé au mur, tirez sur les quatre terroristes qui sont juste au-dessus, sans vous faire repérer. Ne prenez surtout pas l'escalier sur la gauche car vous serez aligné, en arrivant en haut. Allez tout au fond et prenez à gauche, pour arriver dans le hall principal où, tel un prédateur impitoyable, vous pouvez faire des cartons, comme à la fête à Neu-Neu. À l'étage supérieur, vous devez éliminer les deux vilains qui se trouvent côte à côte. Pour éviter que l'aventure ne s'arrête ici, je vous conseille de leurs balancer une grenade à fragmentation ; ce qui devrait mettre tout le monde d'accord. Avancez prudemment lorsque vous entrez dans la pièce où sont gardés les otages car s'ils en flinguent un seul vous devez tout recommencer (photo 1 et 2).


Mission 9 : N°1


Mission 9 : N°2

MISSION 10 GLACE DU RASOIR

Pour changer un peu, vous allez évoluer sur un bateau où le Dr Winston est retenue prisonnière, dans la salle des machines. Il est tout à fait possible de réussir cette mission avec un seul homme mais, pour plus de sûreté, il est préférable d'en prendre deux et de former deux équipes. Avancez lentement, en vous dirigeant directement sur l'objectif et faites le ménage à fond car vous devez revenir par le même chemin avec le Dr Winston qui, je vous le rappelle, ne possède pas de gilet par balles (Photos 1 et 2). Surveillez régulièrement l'escorte sur le retour car il n'est pas rare que le Docteur se cogne dans les escaliers ou dans les murs et continue à courir dans le vide, ce qui est habituel chez une femme naviguant dans cette tranche d'âge. Je plaisante, bien sûr.


Mission 10 : N°1


Mission 10 : N°2

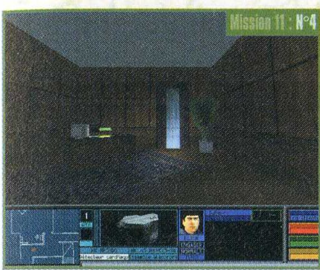
MISSION 11 COUTEAU JAUNE

Voici une mission particulièrement intéressante, puisque vous ne devez en aucun cas vous servir de vos armes ni être repéré car la mission s'arrêterait aussi sec. Avancez vers la maison et attendez que le garde soit assez loin pour entrer en passant par la porte de droite mais ne la refermez pas. Désactivez le système d'alarme, puis sortez rapidement pour passer l'autre porte derrière laquelle se trouve le premier téléphone que vous devez piéger. Ressortez en fermant la porte, puis replacez-vous à côté du système d'alarme, en fermant la porte derrière vous. Cette première action est kamikaze mais elle est néanmoins très jouable. Ouvrez la porte à gauche du système d'alarme et placez-vous dans l'encadrement de la porte, sans vous faire repérer, pour observer le garde à l'étage (Photo 1). Lorsque ce dernier se dirige vers la gauche, montez les escaliers doucement, puis tournez à gauche et entrez dans la première chambre que vous trouvez sur votre droite (Photo 2). Attendez le bon moment pour vous cacher dans la


Mission 11 : N°1



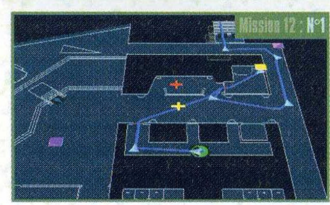




deuxième chambre toujours à cet étage et en prenant garde de ne pas faire de bruit **(Photo 3)**. Lorsque le garde est suffisamment loin, allez piéger le deuxième téléphone dans la pièce à côté **(Photo 4)**, puis placez-vous dans le coin pour observer les mouvements du garde. Deux solutions s'offrent alors à vous : soit vous prenez l'escalier à gauche pour sortir par l'arrière, soit vous faites le chemin en sens inverse. Les deux possibilités sont très délicates et je vous laisse le choix de votre fuite.

MISSION 12
MAGIE PROFONDE

Cette mission est particulièrement stressante et vous risquez de mettre un grand coup de masse sur votre PC, voire plus si affinité. Sélectionnez Alain Dubarry et équipez-le du

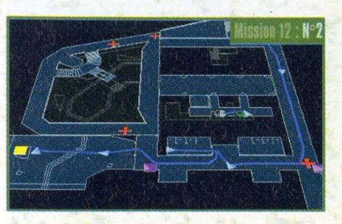


crochetage de serrure, pour gagner du temps lors de l'ouverture des portes. Descendez par la cage d'ascenseur, pour arriver au troisième étage, puis avancez près de la porte et baissez-vous pour ne pas être repéré. Prenez le temps d'observer la ronde des gardiens et attendez la meilleure occasion pour pénétrer dans la pièce où se trouve le système de sécurité que vous devez désactiver **(Photo 1)**. N'oubliez pas de refer-

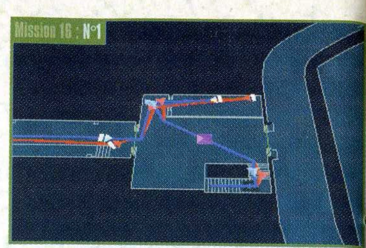


mer les portes derrière vous, pour éviter les mauvaises surprises. Lorsque vous avez désactivé le système de sécurité, attendez que les gardes soient suffisamment loin pour prendre l'escalier derrière **(Photo 2)**. Observez la ronde des gardes, avant de vous engager vers le dernier objectif. Je vous conseille de vous enfermer dans les toilettes, juste avant la pièce où vous devez télécharger les fichiers, afin de bien observer ce que font les gardes. Lorsque vous avez le bon timing, entrez dans la pièce, sans oublier de refermer la porte derrière vous. Lorsque vous avez accompli votre forfait, vous n'avez plus qu'à faire machine arrière.









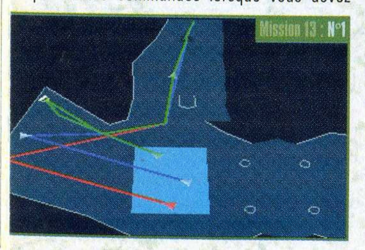
Cette mission est très éprouvante et, à moins d'un méga coup d'bol, vous devriez y sacrifier un bon paquet de votre temps...

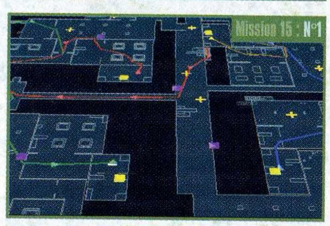
MISSION 13
RENARD SOLITAIRE

Cette mission va vous reposer de la précédente. Si vous prenez un bon départ, le reste n'est qu'une pure formalité. Prenez deux équipes et postez-les contre la falaise, tout en restant dans l'eau, pour shooter le convoi qui sera stoppé sur le pont (Photo 1). Une fois tous les soldats exterminés, affectez une équipe à l'escorte de Bill Hendrickson que vous devez laisser en attente sur le pont. Prenez la suite des opérations, en nettoyant toute la route pour emmener votre prisonnier en toute sécurité au point d'extraction. Inutile de vous dire d'avancer très doucement, afin d'éviter les tirs ennemis.

MISSION 14
ÉTOILE NOIRE

Cette mission est un régal car vous pouvez la mener tout seul, rien que pour le défoulement qu'elle peut vous procurer. Si vous êtes vraiment en forme, vous pouvez passer du premier coup, en utilisant quelques grenades et une bonne dose de sang froid. Pour ceux qui préfèrent la jouer sécurité, composez deux équipes pour nettoyer les alentours des bâtiments, puis prenez les commandes lorsque vous devez





pénétrer à l'intérieur, pour délivrer les otages. La mission est un succès lorsque vous avez éliminé tous les terroristes.

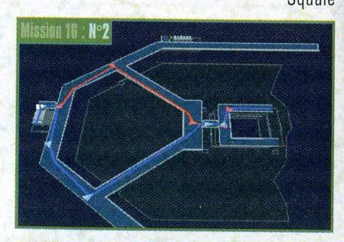
MISSION 15
FLÈCHE SAUVAGE

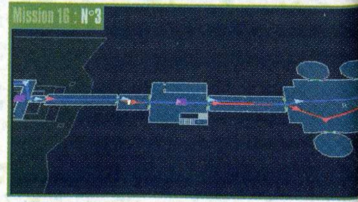
Ce n'est pas aussi simple qu'il y paraît. Vous devez désamorcer des capsules, maîtriser le système de sécurité mais surtout, éviter de déclencher l'alarme. Formez quatre équipes pour atteindre les quatre objectifs signalés sur la carte, puis attendez que tout le monde soit en place, avant de toucher à quoi que ce soit (Photo 1). Toutes les actions sont en mode nettoyage rapide et vous subissez très peu de perte voire aucune. Vous devez impérativement maîtriser le système de sécurité avant de toucher aux cartouches, sinon, vous aurez le droit de recommencer. Après avoir désactivé l'ordinateur, attaquez-vous très rapidement aux cartouches car si vous êtes trop lent, la mission échoue. Vous avez réussi lorsque la dernière cartouche est désamorcée. Un grand merci à M. Bob, pour son aide précieuse et sa magnifique manipulation...

MISSION 16
TIGRE MYSTIQUE

La dernière mission s'avère assez hard, étant donné que vous allez être confronté à des terroristes surentraînés et super équipés. Composez trois équipes de deux commandos que vous faites évoluer en mode rapide. Donnez-leurs un code d'action, dès la première petite salle de contrôle (Photo 1). Deux solutions s'offrent à vous : ou vous prenez la tête des opérations pour nettoyer la pièce ou vous envoyez vos commandos faire le boulot. Je suis passé plus souvent, en dirigeant moi-même la manoeuvre. Faites monter l'escalier à vos équipes, pour atteindre la passerelle au cinquième étage et donnez un code d'action à chacune d'elles, pour les stopper devant la porte. Venez en renfort et utilisez le détecteur cardiaque afin de localiser les terroristes. Lorsque ces derniers sont hors de portée, lancez vos deux équipes (Photo 2). En pénétrant dans le bâtiment, vous devez nettoyer une petite salle similaire à la première (Photo 3). Donnez un code d'action, pour que vos équipes n'entrent pas têtes baissées, puis placez une équipe dans l'axe de la porte et une autre sur le côté droit. Déclenchez vous-même l'ouverture de la porte, en prenant garde de ne pas être shooté par le terroriste qui se trouve sur la passerelle à droite ou par celui qui se planque dans le renfoncement à gauche. Les grenades devraient vous être d'un grand secours, pour éviter l'hécatombe. Une fois cette pièce nettoyée, vous êtes presque arrivé au bout de la mission. Avant d'entrer dans la dernière salle, vérifiez l'emplacement des terroristes à l'aide du détecteur cardiaque, puis avancez en mode sécurité, afin d'éviter un forte désillusion.

Squale





SOLUTION

Fallout II

Comme son nom l'indique, Fallout II est simplement deux fois plus long, plus grand et plus dur que le premier, pour peu que la difficulté, dans ce genre de jeu, soit quantifiable. Préparez-vous donc à en prendre plein la gueule et, le pire, c'est que vous aimerez ça !

AVERTISSEMENT

Cette aide de jeu a été réalisée à partir de la version non définitive américaine. Vous allez donc trouver dans le texte une bonne quantité de termes anglais, suivis, de temps en temps, de leur traduction approximative en français. Et, pour ceux qui veulent gagner tout de suite : CECI N'EST PAS UNE SOLUCE.
Il faudra attendre.

QUELQUES GÉNÉRALITÉS D'USAGE

Ce n'est pas que j'ai envie de me répéter, mais je vais vous redonner quelques informations à propos des caractéristiques et compétences qui vont faire votre personnage. Ainsi, cela vous évitera de retourner piocher dans le booklet numéro 91, que vous avez sans doute déjà perdu. Voici donc, en substance et avec quelques modifications, le détail de ce qui va composer le tissu existentiel de votre héros. Putain, je prends de ces expressions moi, ça fait peur…

La force : Non seulement une force élevée ajoute du bonus aux dégâts au corps à corps et en mêlée, mais elle vous donnera aussi des points de vie de manière sensible. Il ne faut pas non plus négliger votre capacité de transport. En effet, c'est important pour la survie mais aussi pour le commerce.

La perception : Une haute perception vous donnera un avantage définitif pour viser les diverses localisations de vos adversaires mais aussi pour remarquer des objets, des détails ou encore des lieux insolites que vous verrez au cours de votre voyage. De plus, une haute perception augmentera sensiblement la portée de vos armes de tir, vous mettant ainsi à une bonne distance de sécurité de vos ennemis.

L'endurance : Tant qu'il y a de la vie, il y a de l'espoir ! Le système de combats de Fallout II présente quelques différences avec celui du premier (voir plus loin). Avoir beaucoup de points de vie vous permettra, le cas échéant, de fuir d'un lieu de combats tout en essuyant les tirs de vos ennemis et sans pour autant crever à la première salve. Plus vous en aurez et plus votre pouvoir de récupération sera grand. À 6 d'endurance, votre fréquence de récupération passe à 2 points de vie, et à 9 d'endurance, elle passe à 3 points de vie.



À l'aide de votre pelle, n'hésitez pas à visiter les tombes pour y trouver plein de choses ! Le seul inconvénient, c'est que vous allez vous tailler une réputation pas super.

Le charisme : Avoir un haut charisme n'est pas honteux. Au contraire. Vous aurez l'occasion de vous ouvrir à certains dialogues et obtenir certaines facilités, si vous en faites bon usage. Comme dans le premier volet, le charisme ne vous sera d'aucun secours, devant l'hostilité d'une créature non-intelligente.

L'intelligence : De cette caractéristique dépendent toutes vos compétences scientifiques. De plus, apprenez (si vous ne le savez pas encore) que les points d'expérience que vous pouvez allouer à vos compétences, lors des passages aux niveaux supérieurs, s'élèvent à deux fois votre score en intelligence.

L'agilité : Chaque point alloué à l'agilité, vous donne votre nombre de points d'actions durant un combat. Plus c'est haut et plus vous pouvez faire de choses. De la dextérité dépendent aussi votre classe d'armure, vos compétences manuelles et vos compétences aux armes. Je ne saurais trop vous suggérer de vous mettre à 10 en agilité dans Fallout II.

La chance : Chaque point de chance vous donne 1% de chance de succès critique. De plus, c'est à partir de cette caractéristique que vont dépendre vos probabilités de rencontrer des éléments insolites dans vos voyages. À partir de là, vous pourrez vous servir des traits qui sont à votre disposition pour optimiser et vos caractéristiques et vos compétences. Par principe, vous pourrez ajouter un trait à votre personnage, tous les deux niveaux. Cependant, un trait comme « expérimenté « (skilled, dans la VO) limitera l'acquisition de ces traits à raison d'un tous les quatre niveaux. Sachez, en outre, que la majeure partie des traits apporte un défaut avec son avantage. Plus vous monterez de niveau, plus les traits proposés seront puissants. Cependant, et à propos des traits obtenus dans les hauts niveaux, vous devrez avoir des minima dans des caractéristiques et dans des compétences, pour accéder à certains d'entre eux.

En ce qui concerne les compétences, sachez que les bases de celles-ci ont changé, entre le premier et le deuxième épisode. Voici donc le nouveau calcul.

Armes légères (Small guns) : 5 % + (4 x Agilité)
Détermine votre capacité à vous servir d'armes légères et de petit calibre. Cela va de l'arme de poing au fusil d'assaut, en passant par le canon scié, le pistolet mitrailleur et le fusil de sniper. Si la base est beaucoup moins importante que celle du premier, c'est parce que vous jouerez le rôle de quelqu'un qui vit dans une tribu de



Vous aurez l'occasion de croiser le gardien du pont de la mort, pas loin du château de AAAAARRRRRGGG, déjà rencontré dans Sacré Graal.

culs-terreux qui n'ont jamais vu un flingue.

Armes lourdes (Big guns) : 0 % + (2 x Agilité)
Capacité à vous servir d'armes plus lourdes. Se sont les gatling (les mini-guns quoi) et les lance-roquettes qui dépendent de cette compétence. Les culs-terreux qui n'ont jamais vu l'ombre d'un calibre, n'ont jamais vu non plus de lance-roquettes.

Armes énergétiques (Energy weapons) : 0 % + (2 x Agilité)
Vous pourrez vous servir de toutes les armes de distance qui font appel à l'énergie pour fonctionner. Vous verrez beaucoup de gens qui, à votre différence, savent s'en servir, eux.

Armes de contact (Mêlee weapons) : 20 % + (2 x (Agilité + Force))
Culs-terreux peut-être, mais ils savent tenir une lance... Et donc, vous aussi.

Combat à mains nues (Unarmed combat) : 30 % + (2 x (Agilité + Force))
Cette base correspond, à peu près, à celle du premier Fallout. Vous savez donc bien vous servir de vos membres pour communiquer dans des conditions diplomatiques difficiles.

Lancer (Throwing) : 0 % + (4 x Agilité)
Il ne faut pas rêver, vous ne trouverez pas, dés le début du jeu, des grenades ou autres cocktails Molotovs. Les seules choses que vous pourrez lancer contre un agresseur, ce sont des cailloux, des graines de fleurs (véridique), et, à la rigueur et bien que cela vous soit déconseillé, votre lance.

Eloquence (Speech) : 0 % + (5 x Charisme)
C'est à partir de cette base que seront déterminées vos chances d'obtenir un échange plus intéressant avec votre interlocuteur. Plus vous en aurez, plus vous obtiendrez facilement des options différentes de dialogue.

Marchandage (Barter) : 0 % + (4 x Charisme)
Plus ce sera haut, moins vous vous ferez arnaquer. Inutile d'espérer obtenir la moindre remise dans le cadre de ce jeu : vous verrez, ils sont tous près de leurs sous.

Jouer/parier (Gambling) : 0 % + (5 x Chance)
C'est encore moins que la première fois. En plus de ça, vous en aurez plus besoin. C'est ce qu'on appelle soit du sadisme, soit de l'ironie.

Survie en extérieur (Outdoors man) : 0 % + (2 x (Endurance + Intelligence))
C'est, sans doute, l'une des compétences les plus importantes dans Fallout II. Elle vous permettra d'identifier, à l'avance et de manière automatique, les rencontres que vous ferez à travers le monde. Vous pourrez ainsi avoir le choix d'éviter telles ou telles rencontres. Il va sans dire que cette compétence marche par rapport à votre pourcentage. À chaque réussite, vous obtiendrez des points d'expérience variables selon les rencontres repérées.

Discrétion (Sneak) : 5 % + (3 x Agilité)
Pour pouvoir être discret, vous devrez vous arrêter de courir. Et, comme dans le premier volet, si vous vous mettez à gambader un peu trop, tout votre effet de discrétion tombera à l'eau.

Dérober (Steal) : 0 % + (3 x Agilité)
Vous pouvez faire les poches d'autrui, tout comme prendre son mobilier. Si vous vous plantez, préparez-vous au combat. Le fait est, qu'au début, vous risquez d'être un bien piètre voleur.

Serrurerie (Lock pick) : 10 % + (Perception + Agilité)
Vous pourrez vous servir d'outils, pour vous faciliter la tâche. Si vous vous plantez, la serrure restera bloquée. Cependant, vous aurez une petite chance d'ouvrir la porte en la défonçant.

Pièges (Traps) : 10 % + (Perception + Agilité)
Vous servira à repérer les pièges et à les désamorcer. Ratez un coup et ça vous pétera en pleine poire.

Premiers soins (First aid) : 0 % + (2 x (Perception + Intelligence))
Cela vous permettra de soigner vos blessures à une hauteur de 1 à 5 points de vie. Vous ne pourrez agir sur une même personne que trois fois par jour. Et vous ne pourrez vous planter qu'une seule fois sur une même personne, avant de recommencer le jour suivant.

Soins intensifs (Doctor) : 5 % + (Perception + Intelligence)
Les soins que vous administrez, à vous même et à autrui, soignent les blessures à une hauteur de 1 à 10 points de vie. Les conditions de soin sont les mêmes que précédemment, mais ne sont pas cumulatives. Vous pouvez donc administrer les premiers soins, puis les soins intensifs trois fois par jour chacun.

Réparation (Repair) : 0 % + (3 x Intelligence)



À propos de Sacré Graal, vous verrez aussi les chevaliers de la Table Ronde à la recherche de la sainte grenade d'Antioche.

 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur.



Vous serez confronté à plusieurs espèces de Gecko. Celle-ci est la plus « aboutie « : ce sont des gecko de feu extrêmement dangereux.

Vous vous en servirez, non seulement, pour réparer les objets endommagés, mais aussi pour pouvoir vous servir des vestiges de la technique que vous rencontrerez. La base n'est pas épaisse : rappelez-vous que vous venez d'un village de culs-terreux. Science : 0 % + (4 x Intelligence)
Cela vous servira surtout à collecter du savoir, sur les ordinateurs que vous allez trouver.

GÉNÉALOGIQUEMENT CORRECT

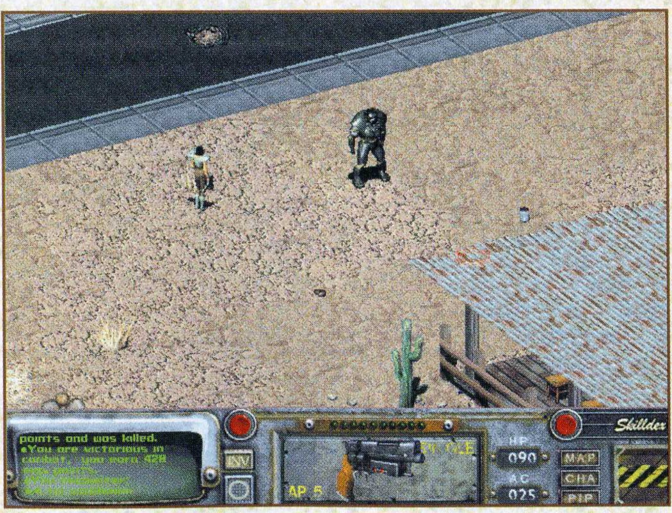
Il est bien évident que vous ne pourrez pas reprendre le même personnage que vous aviez, lorsque vous parcouriez les terres arides du premier volet. L'action se passe cinquante ans plus tard, et si le héros que vous incarniez alors n'est pas mort, il n'est certainement pas loin de l'être.
En attendant, vous voilà en possession d'un nouveau personnage. Faites comme d'habitude : bichonnez-le. Pour ceux qui vont vouloir le créer, n'hésitez pas une seconde à mettre le paquet en Agilité. Car le combat va faire partie intégrante de votre existence. Et ce, quelque soit la politique de votre personnage : que vous soyez pacifique ou non, vous en prendrez plein la gueule quand même. S'il vous reste des points de libre, occupez-vous de votre Endurance en priorité. Votre résistance aux dégâts, aux poisons et aux radiations en dépendra. De plus, vous en augmenterez votre taux de récupération. Mettre des points en Intelligence, vous permettra aussi de bénéficier de plus de points d'expérience et, en conséquence, vous maîtriserez plus vite les compétences qui vous seront offertes. Notez, enfin, que mettre au moins un point en perception vous donnera accès à certains endroits ou objets cachés ; ce n'est pas rien.

En ce qui concerne la distribution des points que vous allouerez à vos compétences, n'oubliez pas que vous êtes un cul-terreux. Vous n'avez jamais vu un flingue et vous ne risquez pas d'en voir un avant un certain temps. Aussi, vous vous retrouverez avec, comme seules armes, une lance et vos petits poings. Commencez donc par gonfler les compétences de Mêlée Weapons et Unarmed. Certes, vous n'y êtes pas obligé, mais mettre un point dans l'une de ces deux compétences est assez indispensable. Pour le dernier point, mettez-le en Outdoorsman.

Il va sans dire que ce ne sont là que quelques suggestions. Si vous voulez vous mettre d'entrée 10 en Chance, pour le fun, ou encore 10 en Charisme, pour la drague, c'est votre histoire. Après tout, ce n'est qu'une aide de jeu.
Sachez que vous aurez la possibilité d'utiliser des objets de votre inventaire sur des éléments du décor que vous allez traverser. Si, par exemple (c'est un exemple !), vous devez vous servir de votre explosif sur un véhicule que vous pousserez par la suite, il vous suffira d'ouvrir la minuterie de la bombe, puis, en revenant sur la vue globale du jeu, de cliquer sur le véhicule incriminé, de sélectionner votre sac à dos et de cliquer sur l'explosif pour vous en servir sur l'objet. Si vous vous contentez de prendre l'objet directement de votre inventaire, vous l'aurez bêtement posé par terre, sans obtenir alors l'effet désiré.
Sachez aussi que vous récupérez moins vite vos points de vie perdus, lorsque vous marchez que lorsque vous vous reposez. Si vous êtes empoisonné, ça a son importance.

CINQUANTE ANS APRÈS

Ooop... Ça n'a pas vraiment changé et ce n'est pas joli joli. On est toujours sur terre et elle tourne encore. Ça, c'est pour la bonne nouvelle. Pour le reste, vous aurez toujours droit à ces vastes étendues boueuses et, grande nouveauté, vous traverserez de-ci, de-là, quelques petits bois où il fera bon vous abriter lorsque vous rencontrerez une ou deux meutes de loups. De plus, au hasard d'un arrêt intempestif prés d'une colline, vous aurez l'occasion de visiter quelques grottes servant de repaire à des contrebandiers outrageusement armés,



C'est le look des hommes de l'Enclave. Leur armure est particulièrement balèze. Aussi, si vous en croisez un, ne faites pas le malin. Et, si vous en croisez plus d'un, cassez-vous !

des griffemorts et leur progéniture, ou encore, quelques nids de scorpions de tailles différentes. Les rencontres hasardeuses ne sont pas en reste. Sur ce coup-là, les scénaristes ont pété les plombs. Vous relèverez de nombreuses références au cinéma et à la littérature. Ainsi, sont parsemés quelques épisodes de Star Treck, quelques sketchs des Monthy Pythons ou encore des références aux Guides du routard galactique. Ne les loupez sous aucun prétexte. Ça vous donnera une bonne occasion de vous fendre la gueule.

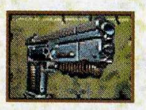
Côté organisation sociale, la civilisation est sur le retour, dans ses pires aspects. Bien que vous puissiez encore faire du troc, la monnaie en capsule de bouteille a disparu pour refaire place au Dollar Or. De plus, comme nous sommes en période de crise, les prix ont flambé. Pas en ce qui concerne la bouffe et l'alcool, que l'on trouve à chaque coin de ce qui peut rester des rues, mais pour les armes, armures et produits pharmaceutiques. Les prix donnent alors une bonne idée de l'infini. Pour en finir avec la valeur des choses, une arme ou une armure que vous aurez vendue sera quatre à huit fois plus chère lorsque vous vous voudrez la racheter. Vous aurez l'occasion de gagner du fric assez facilement. Pour les boulots les plus simples, vous vous contenterez de faire de l'escorte de caravane et, pour les plus complexes, cela se rapprochera d'un assassinat. À propos des caravanes, lorsque vous en rencontrerez une, rengainez votre arme apparente afin de pouvoir négocier en toute tranquillité. Et comme les caravanes rencontrées au hasard sont plutôt bien protégées, autant faire gaffe. Vous pourrez aussi vous inscrire dans l'amicale des esclavagistes. Ça rapporte pas trop mal, mais, l'ennui, c'est qu'on vous tatoue la gueule pour vous reconnaître. De fait, votre présence ne sera pas super appréciée partout où vous irez.

Il vous sera hautement recommandé de réfléchir avant de tirer, dans certaines situations. De nouvelles mutations ont, en effet, doté d'intelligence des griffemorts, des rats géants ou encore des scorpions. Aussi, lorsqu'il vous sera donné de rencontrer ces espèces, faites preuve de prudence. Non seulement, ils savent causer mais, en plus, ils savent très bien se battre. Et comme ils sont intelligents, les laisser en vie peut s'avérer beaucoup plus rentable pour vous.

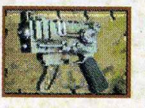
Enfin, vous aurez l'occasion de bénéficier de certains moyens de locomotion. Vous pourrez monter à bord d'une voiture (si, toutefois, vous réussissez à la réparer, puis à l'acheter). Ainsi, vous emporterez davantage de matériel avec vous, puisque vous bénéficierez d'un coffre, et vos trajets seront huit à dix fois plus rapides et ne seront pas ralentis par les changements de relief. Cependant, sachez que votre voiture peut, soit tomber en panne, soit griller son moteur. C'est plus gênant, pour avancer...

MARCHAND DE CANONS

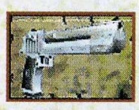
Ne rêvez pas. Vous commencerez le jeu avec « votre bite et votre couteau » comme seuls garants de votre sécurité. Cependant, vous trouverez, sur votre chemin, une foule de gadgets crache-la-mort que plein de gens qui vous en veulent auront dans les poches. Y a pas de justice. Vous constaterez que certains d'entre eux auront disparu et que d'autres auront fait leur apparition. Tiens, j'en profite pour vous donner le nombre de rang d'action que vous prendront ces charmants joujoux, pendant un combat. Ils seront exprimés sous la mention RA, le premier chiffre concerne un tir normal, le deuxième, un tir visé, le troisième, un tir en rafale. Sachez que, durant le jeu, vous aurez l'occasion d'améliorer vos armes, moyennant finance. Vous pourrez ainsi les rendre plus précises, leur capacité pourra être accrue et le temps de chargement plus court. Pour améliorer une arme, il vous suffit d'en faire la demande, dans n'importe quelle boutique avec le mot « GUNS » marqué sur la devanture.



Colt 6520 10 mm.
Même si on ne la voit plus beaucoup, ce sera sans doute la première arme de poing efficace que vous aurez l'occasion de posséder.
Dommages : 5-12 Portée : 25
Magasin : 12
RA : Normal : 5 / Visé : 6 / Rafale : -



Heckler & Koch MP9 10mm.
Utilisant le même calibre que le Colt 6520, non seulement vous pouvez tirer au coup par coup, mais vous pouvez aussi vider votre chargeur en trois rafales de 10 coups.
Dommages : 5-12 par impact
Portée : 25 Magasin : 30
RA : Normal : 5 / Visé : 6 / Rafale : 6



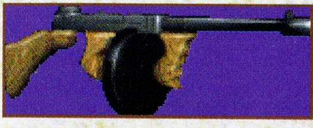
Desert Eagle .44.
C'est une arme résistante qui possède un très bon rapport poids/puissance. Elle tire une balle de .44 Magnum.
Dommages : 10-16 Portée : 22
Magasin : 8
RA : Normal : 5 / Visé : 6 / Rafale : -



.44 Magnum.
Tirant la même munition que le Desert Eagle, il fait cependant plus de dégâts. De plus, il demande un rang d'action de moins pour s'en servir. Seul défaut, par rapport au Desert Eagle : il ne peut avoir que 6 balles dans le barillet.
Dommages : 12-18 Portée : 15
Magasin : 6
RA : Normal : 4 / Visé : 5 / Rafale : -



Sig Sauer 14mm.
On la rencontre d'avantage dans Fallout II, aussi, vous aurez moins de mal à trouver des munitions.
Dommages : 12-22 Portée : 24
Magasin : 6
RA : Normal : 5 / Visé : 6 / Rafale : -



Tommy Gun.
Cette arme a traversé les siècles et, bien qu'elle soit rustique, elle n'en est pas moins efficace. Elle tire une balle de .45 et son look Al Capone donne une touche très originale à la manière de donner la mort.
Dommages : 3-20 par impact
Portée : 32 Magasin : 50
RA : Normal : 5 / Visé : 6 / Rafale : 6

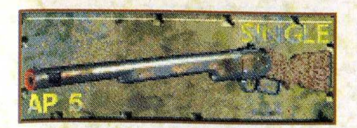
HK P90c.
Adaptation du P90 de Henstral, fabriquant d'armes de la très vitrifiée Belgique. Contrairement à l'original, son magasin est plus réduit, mais sa conception optimise l'efficacité d'une munition très fréquemment rencontrée : le 10mm.
Dommages : 12-16 par impact
Portée : 30 Magasin : 24
RA : Normal : 4 / Visé : 5 / Rafale : 5



M3a1 Grease Gun.
Appelée vulgairement « la pompe à huile « par les G.I. américains, durant la guerre du Pacifique, en 1940, c'est une arme rustique, en métal embouti, qui n'a plus à faire ses preuves. La preuve : elle fonctionne encore très bien.
Dommages : 10-20 par impact
Portée : 20 Magasin : 30
RA : Normal : 4 / Visé : 5 / Rafale : 5



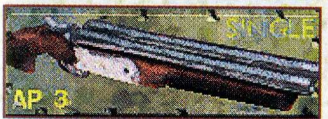
.233 Auto.
Si on n'en voyait pratiquement pas dans le premier Fallout, sachez qu'ici, elle est assez fréquente et surtout dans les pattes de vos ennemis. Soyez extrêmement prudent, cette arme n'a rien perdu de son efficacité.
Dommages : 20-30 Portée : 30
Magasin : 5
RA : Normal : 5 / Visé : 6 / Rafale : -



Red Ryder BB.
Petit jouet qui envoie une misérable bille en acier vers l'adversaire. Comme quoi, le ridicule ne tue pas.
Dommages : 1-3 Portée : 22
Magasin : 100
RA : Normal : 5 / Visé : 6 / Rafale : -



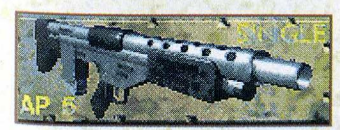
Pipe Rifle.
C'est, très probablement, la première arme à feu dont vous pourrez vous servir. Il faudra vous en contenter un moment. Ça dépanne quand même bien. Notez qu'il est à coup unique et qu'il faut donc recharger tous les rounds.
Dommages : 5-12 Portée :20
Magasin : 1
RA : Normal : 5 / Visé : 6 / Rafale : -



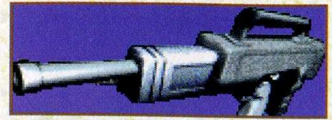
Fusil de chasse
Bien qu'il ne puisse tirer que deux coups, c'est une arme relativement bon marché qui inflige des dégâts sérieux à l'adversaire.
Dommages : 12-22 Portée : 14
Magasin : 2
RA : Normal : 5 / visé : 6 / Rafale : -



Canon scié.
Petite amélioration du fusil de chasse. Ça tire moins loin, mais ça inflige plus de dégâts.
Dommages : 12-24 Portée : 7
Magasin : 2
RA : Normal : 5 / Visé : 6 / Rafale : -



Winchester 12 gauge automatique « City Killer ».
Cette arme encombrante présente le très grand avantage de pouvoir tirer en rafale de trois coups. Très efficace en combat rapproché.
Dommages : 15-25 par impact
Portée : 22 Magasin : 12
RA : Normal : 5 / Visé : 6 / Rafale : 6



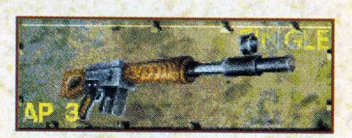
HK CAWS.
C'est le successeur du « City Killer «. Son procédé Bull-Pup lui permet de prendre moins de place que son aîné et l'utilisation des matériaux composites le rend plus léger. Il tire, lui aussi, en rafale.
Dommages : 15-25 par impact
Portée : 30 Magasin : 10
RA : Normal : 5 / Visé : 6 / Rafale : 6

Pancor Jackhammer.
Encore une évolution du fusil 12 Gauge. Encore plus léger et encore plus dévastateur que le HK CAWS. Son chargeur camembert lui donne un look très Star Treck.
Dommages : 18-29 par impact
Portée : 35 Magasin : 10
RA : Normal : 5 / Visée : 6 / Rafale : 6



Colt Rangemaster Cal.223.
Fusil semi-automatique, c'est une très bonne arme très résistante. De plus, vous pouvez trouver sa munition assez facilement. Cette arme ne tire qu'au coup par coup.
Dommages : 8-20 Portée : 40
Magasin : 6
RA : Normal : 5 / Visé : 6 / Rafale : -

DKS-501.
C'est un excellent fusil de sniper. Il tire une balle de calibre 223 et seulement au coup par coup. Grâce à ce fusil, vous pouvez toucher votre ennemi de très loin. Cependant, à courte portée, cette arme perd beaucoup de ses avantages.
Dommages : 14-34 Portée : 50
Magasin : 10
RA : Normal : 6 / Visé : 7 / Rafale : -



AK-112.
Fusil d'assaut tirant une munition de 5mm. Cette arme militaire est assez répandue dans les milices, dans les bandes de contrebandiers et auprès des représentants de l'ordre. Vous pouvez tirer au coup par coup ou en rafale de 8.
Dommages : 8-16 par impact
Portée : 45 Magasin : 24
RA : Normal : 5 / Visé : 6 / Rafale : 6

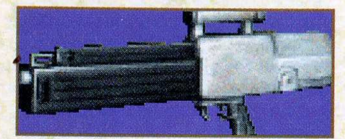
Fn Fal.
Fusil d'assaut de l'armée belge fabriquée par Henstral et copiée en maints et maints endroits



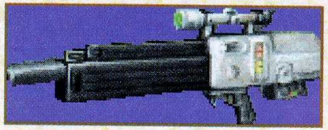
Du Star Treck tout crashé. Dommage qu'on ne retrouve pas les dépouilles de Spock, Kirk, Scott et Mc Couille.



du monde. Le deuxième fusil d'assaut vendu après l'AK-47. C'est une bonne antiquité.
Dommages : 9-18 par impact
Portée : 35 Magasin : 20
RA : Normal : 5 / Visé : 6 / Rafale : 6



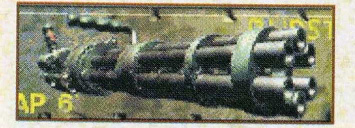
Heckler & Koch G11.
Fusil d'assaut allemand développé vers 1990 à titre expérimental. Il tire une munition sans étui de 4.7 mm et possède un très large chargeur pour une arme de cette catégorie. On raconte que sa cadence de tir est de 2000 coups/minute... Ça fait beaucoup.
Dommages : 10-20 par impact
Portée : 35 Magasin : 50
RA : Normal : 5 / Visé : 6 / Rafale : 6



Heckler & Koch G11E.
La version améliorée du précédent. Le canon a été allongé pour optimiser les effets de la balle. Cette modification est assez efficace.
Dommages : 13-23 par impact
Portée : 40 Magasin : 50
RA : Normal : 5 / Visé : 6 / Rafale : 6



Rockwell CZ Personnal Minigun.
Cette Gatling portative peut envoyer trois rafales de 40 balles de 5 mm. C'est une arme lourde et il vous est impossible de viser avec cet instrument... Mais à ce stade, on s'en fout.
Dommages : 7-11 par impact
Portée : 35 Magasin : 120
RA : Normal :- / Visé : - / Rafale : 6



Avenger Minigun.
Ce n'est qu'une amélioration de la Rockwell, mais elle restitue la totalité des dégâts de la munition de 5 mm. Par ailleurs, sa portée est plus importante.
Dommages : 10-14 par impact
Portée : 40 Magasin : 120
RA : Normal :- / Visé : - / Rafale : 6



IW-85 Light Support.
Mitrailleuse dérivée d'un mauvais fusil d'assaut britannique fabriqué sous Margaret Thatcher. Les Irlandais connaissaient bien cette arme. Celle-ci a été recalibrée pour tirer une munition de .223.
Dommages : 20-30 par impact
Portée : 40 Magasin : 50
RA : Normal : - / Visé : - / Rafale : 6



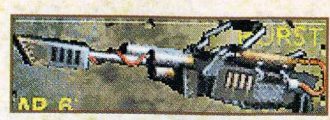
M-60.
La mitrailleuse rêvée de tous les petits Rambos en puissance. Amusant pour les tirs de barrage, mais on a fait mieux.
Dommages : 18-26 par impact
Portée : 35 Magasin : 50
RA : Normal : - / Visé : - / Rafale : 6



Bozar.
C'est une mitrailleuse d'affût qui tire une munition de 223. Elle tire moins loin que l'IW-85, mais les dégâts qu'elle inflige sont plus importants.
Dommages : 25-35 par impact
Portée : 35 Magasin : 30
RA : Normal : - / Visé : - / Rafale : 6



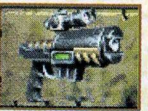
Rockwell BigBazooka.
Bien qu'elle ne puisse tirer qu'un seul coup par round de combat, cette arme a l'avantage de l'effet de zone. De plus, elle provoque de très gros dégâts. Evitez de vous en servir sur un ennemi trop proche.
Dommages : 35-100 Portée : 40
Magasin : 1
RA : Normal : 6 / Visé : - / Rafale : -



Flambe modèle 450.
Sur un adversaire qui est au contact ou en groupe devant vous, c'est l'arme idéale. Dévastatrice.
Dommages : 45-90 Portée : 5
Magasin : 5
RA : Normal : 6 / Visé : - / Rafale : -



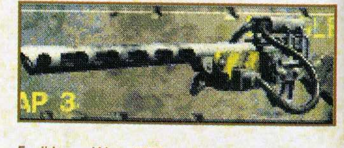
Pistolet Laser Wattz 1000.
L'arme énergétique la moins puissante. Elle est aussi maniable qu'une arme de poing, et très peu d'armures peuvent absorber les dégâts qu'elle inflige. Pratique.
Dommages : 10-22 Portée : 35
Magasin : 12
RA : Normal : 5 / Visé : 6 / Rafale : -



Pistolet à plasma.
Elle tire moins loin que le laser, mais ses dégâts sont plus importants. Encore moins d'armure peuvent en absorber les effets.
Dommages : 15-35 Portée : 20
Magasin : 16
RA : Normal : 5 / Visé : 6 / Rafale : -

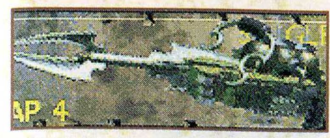


Walter PPK12 Gauss.
Petite arme de poing à effet gauss. Elle est d'une efficacité soufflante ! Non seulement, elle n'est pas gourmande en rangs d'action, mais en plus sa portée et les dégâts qu'elle inflige sont très importants pour une arme de poing.
Dommages : 22-32 Portée : 50
Magasin : 12
RA : Normal : 4 / Visé : 5 / Rafale : -



Fusil Laser Wattz 2000.
C'est le laser le plus puissant de sa catégorie. Ceci lui confère une bonne allonge pour frapper l'ennemi. En cas de critique, vous couperez la victime en deux.
Dommages : 25-50 Portée : 45
Magasin : 12
RA : Normal : 5 / Visé : 6 / Rafale : -

Fusil à Plasma Winchester modèle P 94.
C'est une arme très précise, bien que sa portée soit inférieure à celle du fusil laser. Son seul véritable défaut, c'est de faire fondre la victime en



cas de dégât critique et donc de faire disparaître toutes les possessions de la personne visée.
Dommages : 30-65 Portée : 25
Magasin : 10
RA : Normal : 5 / Visé : 6 / Rafale : -



Fusil Turbo-Plasma.
C'est le modèle P 94 de Winchester modifié pour pouvoir créer un flux de plasma de plus grande température. Ça fait nettement plus mal et ça tire plus loin.
Dommages : 35-70 Portée : 35
Magasin : 10
RA : Normal : 5 / Visé : 6 / Rafale : -



Fusil Gauss M72.
C'est le fusil ultime. Bien que sa munition ne fasse que 2 mm de diamètre, il fait des dégâts dévastateurs. Très pratique contre les griffemorts, surtout lorsqu'on vise les yeux. En plus de ça, son chargeur est assez important.
Dommages : 32-43 Portée : 50
Magasin : 20
RA : normal : 5 / Visé : 6 / Rafale : -



Cocktail Molotov.
Essence + Savon + Morceaux de caoutchouc. Allumez la mèche, et éclatez-vous !
Dommages : 8-20 Portée : 12



Grenade à fragmentation.
C'est la grenade de base, même si on a fait mieux depuis, elle demeure un grand classique, dans le domaine des armes à effet de zone.
Dommages : 20-30 Portée : 15



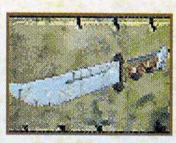
Grenade à plasma.
Un puissant système magnétique retient prisonnier du plasma à très haute température. Lors de l'explosion, tout le bordel est libéré, et tout ce qui entre en contact avec est mal barré.
Dommages : 40-90 Portée : 15



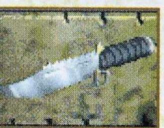
Grenade électromagnétique.
`Sa charge offensive n'affecte que les instruments faisant appel aux composants électroniques et apparentés.
Dommages : 100-150 Portée : 15

RASAGE DE PRÉS

Evidemment, quand l'ennemi est au contact, vous avez l'occasion de vous exprimer avec toute une liste d'instruments qui travaillent la peau de très prÈs... genre en profondeur ! Certes, si l'ennemi se rapproche, c'est aussi parce qu'il aime essayer sur vous les effets de ces ustensiles. Comme ça, pour voir.



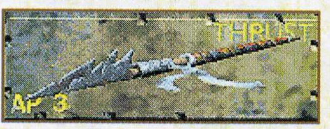
Ça, c'est ce qu'on appelle un couteau.
Dommages : 1-7
Portée : 1



Couteau de commando.
c'est bien plus beau et plus rigolo.
Dommages : 3-11
Portée : 1

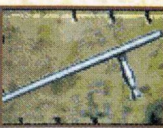


Vibrolame Ripper 9tm0.
Cette arme est très efficace, mais vous aurez besoin de la recharger.
Dommages : 15-33 Portée : 1

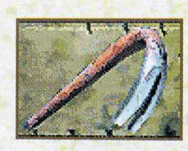


Lance.
Vous pouvez aussi vous servir de cet ustensile pour le lancer sur vos adversaires. De plus, au contact, votre portée est plus grande qu'avec une arme de contact ordinaire.
Dommages : 3-11 Portée : 2

Lance aiguisée.
C'est la même, mais comme elle coupe mieux, elle fait plus mieux mal.
Dommages : 4-17 Portée : 2



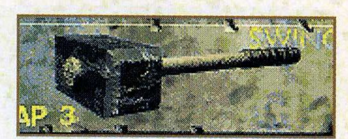
Tonfa.
Lourd, peu efficace et de courte portée... Peut, cependant, convenir pour un bois de chauffage.
Dommage : 1-7 Portée : 1



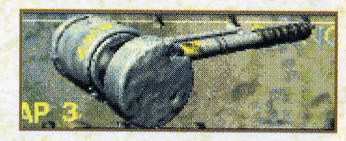
Pied de biche.
Dommage : 3-15
Portée : 1



Aiguillon à bétail électrique.
Ça dépend un peu de votre définition du mot « bétail «... En tout cas, sur un mec, ça marche bien.
Dommages : 12-21 Portée : 1



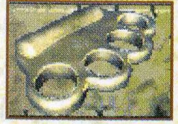
Masse.
Encore un outil détourné de sa tâche originelle. L'intérêt principal de cette arme, c'est qu'elle vous met n'importe qui par terre en un minimum de dégât. Comme ça, c'est plus facile pour finir l'adversaire au sol.
Dommages : 4-14 Portée : 2



Maillet.
Le même que le précédent, mais en mieux.
Dommages : 15-37 Portée : 2



Couteau de lancer.
Ces lames sont en titane, aiguisées au laser et parfaitement équilibrées pour être sûr que la lame arrive sur la victime avant le manche.
Dommages : 3-6 Portée : 9



Poing américain.
Paradoxalement, vous vous en servirez sous votre compétence au combat à mains nues. C'est un petit plus qui fait toute la différence de style.



Encore un épisode de Star Treck : c'est « Le Gardien «, réalisé en 1969... Je crois.



Vous serez confronté à un petit voyage dans le temps : vous vous verrez propulsé dans le troisième étage de l'abri 13 du premier Fallout.

Ça vous apporte aussi une protection supplémentaire sur la main.
Dommage : 2-8 Portée : 1



Pointes de combat.
C'est la même chose qu'un poing américain, mais avec des effets secondaires plus rigolos sur l'adversaire.
Dommages : 4-15 Portée : 1

Poing de force.
Si une armure ordinaire absorbe les dégâts



d'une pointe de combat, elle ne pourra rien faire contre le choc et la décharge engendrée par ce produit des industries BeatCo. Le top du combat à mains nues. Vous devrez cependant recharger l'appareil après utilisation.
Dommages : 12-29 Portée : 1



Super poing de force.
La version améliorée du précédent. Ce genre de machin vous réorganise un mec façon broyeuse... Tout un programme.
Dommages : 20-45 Portée : 1



Wakizashi Blade.
L'arme blanche de dotation, chez les Yakuzas. L'air de rien, c'est quand même un peu le top en armes blanches. Certes, elle fait moins de dégâts qu'un ripper mais elle, au moins, elle n'a pas besoin d'être rechargée. J'en ai dessoudé des gens, avec ce gadget.
Dommages : 4-14 Portée : 1

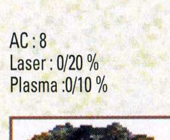
PROTECTIONS POUR LA PEAU

À la différence du premier Fallout, vous n'avez pas la possibilité de prendre la moindre armure sur la personne que vous aurez tuée.
Le premier chiffre représente le nombre de points de dégâts qui se fait directement absorbé par l'armure, tandis que le deuxième représente le pourcentage de points de dégâts restants absorbés. Les armures ne protègent toujours pas du poison et des radiations.



La veste en cuir.
La plus faible protection. C'est pas béseff, mais c'est mieux que rien. N'empêche que, question look, ça tue.

AC : 8	Normal : 0/20 %
Laser : 0/20 %	Feu :0/10 %
Plasma :0/10 %	Explosion :0/20 %



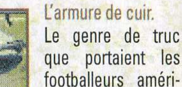
La veste en cuir de combat.
Plus épaisse, elle est plus résistante aux chocs ainsi qu'au feu. Pour les autres dégâts, c'est pareil que la première.

AC : 18	Normal : 2/30 %
Laser : 0/20 %	Feu : 2/25 %
Plasma : 0/10 %	Explosion : 0/20 %



L'armure de cuir.
Le genre de truc que portaient les footballeurs américains et les joueurs de hockey sous leurs tuniques, mais fait avec du cuir bouilli de brahmin.

AC : 15	Normal : 2/25 %
Laser : 0/20 %	Feu : 0/20 %
Plasma : 0/10 %	Explosion : 0/20 %



L'armure de cuir MkII.
Le cuir de cette armure est beaucoup plus compact et la structure plus solide. La protection géné-

 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur.



rale s'en trouve accrue. C'est une bonne armure.
AC : 20
Normal : 3/25 %
Laser : 1/20 %
Feu : 1/25 %
Plasma : 1/10 %
Explosion : 1/25 %



L'armure en métal.
Cette carapace est faite de plein de matériaux de récupération, du genre enjoliver, couvercle de machine à laver ou encore capot de voiture. Tout est bon pour se bricoler un truc pareil, tant que c'est du métal.

AC : 10	Normal : 4/30 %
Laser : 7/80 %	Feu : 4/15 %
Plasma : 4/25 %	Explosion : 4/30 %



L'armure Tesla.
Cette armure reluisante de chrome a été conçue pour résister aux armes énergétiques. Le Tesla dissipe une grosse partie de l'énergie que vous recevez lors d'un combat.

AC : 15	Normal : 4/20 %
Laser : 19/90 %	Feu : 4/10 %
Plasma : 10/80 %	Explosion : 4/20



La robe du gardien du pont de la mort.
Ça fait partie des cerises sur le gâteau qui sont parsemées de-ci, de-là. Tiens ! Comme ce n'est pas une soluce, vous aurez juste la classe d'armure.



Comme on se retrouve !

Pour le reste, ce sera à vous de trouver.

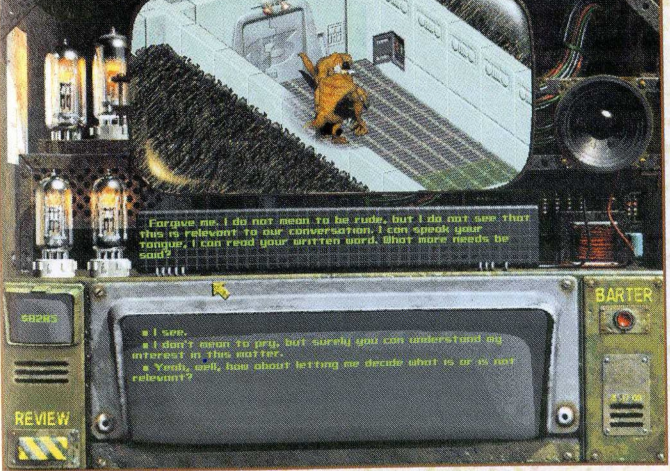
AC : 20	Normal : ?/ ? %
Laser : ?/ ? %	Feu : ?/ ? %
Plasma : ?/ ? %	Explosion : ?/ ? %

Et, en plus, elle ne pèse rien…



L'armure de combat.
Ce machin tout vert est sur les épaules de la plupart des contrebandiers et des policiers que vous croiserez.

AC : 20	Normal : 5/40 %
Laser : 8/60 %	Feu : 4/30 %
Plasma : 4/50 %	Explosion : 6/40 %





L'armure de combat des Brotherhood.
Elle ressemble beaucoup à celle et de combat toute simple, sauf qu'elle fait vraiment plus propre. Elle est bien sûr plus performante, quoique plus lourde.

AC : 20	Normal : 8/40 %
Laser : 8/70 %	Feu : 7/50 %
Plasma : 7/60 %	Explosion : 8/40 %




L'armure lourde.
Avec tout le mal que vous vous donnerez, vous en trouverez quand même une pour vous. Cherchez bien…

AC : 25	Normal : 12/40 %
Laser : 18/80 %	Feu : 12/60 %
Plasma : 10/40 %	Explosion : 20/50 %

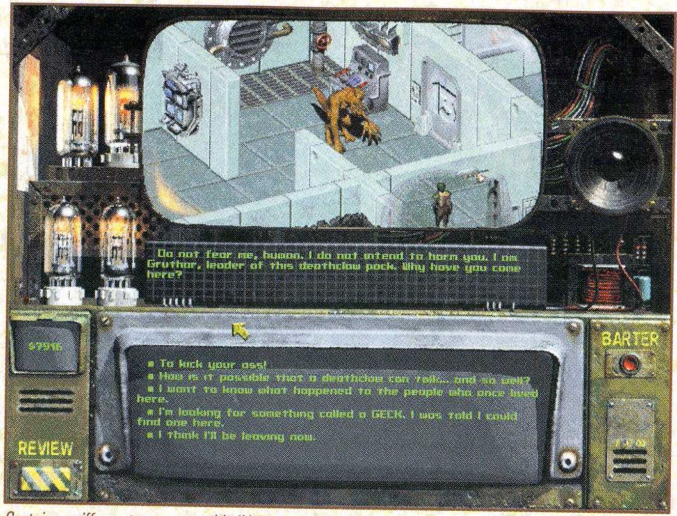


L'armure lourde améliorée.
C'est effectivement la même. L'améliorer se fera très facilement : il vous suffira d'être riche.

AC : 25	Normal : 13/50 %
Laser : 19/90 %	Feu : 14/70 %
Plasma : 13/40 %	Explosion : 20/50 %

L'armure lourde avancée.
Question de vous donner une idée des adversaires que vous risquez de rencontrer, si vous faites trop le malin, voici les stats de leurs armures.

GUIDE FALLOUT II



Certains griffemorts auront subi d'étranges mutations qui vous permettront de parler avec eux. N'ayez pas la gâchette trop sensible.



AC : 30 Normal : 15/55 %
Laser : 19/90 %
Feu : 16/70 %
Plasma : 15/60 %
Explosion : 20/65 %



Haha ! Elle existe aussi en MkII... Et vous, ça va ?
AC : 30 Normal : 18/60 %
Laser : 19/90 %
Feu : 16/70 %
Plasma : 18/60 %
Explosion : 20/70 %

DE L'ART DU COMBAT ET DU COMBAT ARTISTIQUE

Dans Fallout II, ce sont souvent vos adversaires qui prennent l'initiative. Aussi, si vous faites des rencontres, posez-vous toujours la question de savoir si votre combat peut être d'abord gagné, puis, dans un second temps, s'il est justifié. Les adversaires que vous allez rencontrer sont TRES DANGEREUX et beaucoup mieux armés que vous dans 90 % des cas. De plus, vous ferez une bonne partie du jeu dans une armure de merde, tant celles qui sont à vendre sont chères et celles que vous pouvez trouver en route, rares. Contrairement à Fallout 1, vous ne pourrez plus prendre l'armure du type que vous venez de descendre, puisque vous l'aurez préalablement percée pour atteindre le corps de votre victime.

Si les ennemis sont beaucoup trop nombreux ou si vous êtes trop faible pour les affronter, n'hésitez pas une seconde à rompre le combat, en quittant les lieux ou en vous mettant le plus à l'abri possible de l'angle de tir de votre adversaire. Dites-vous bien que, tant que vous restez dans le champ visuel de l'ennemi, celui-ci vous attaquera sans relâche. De plus, si vous agressez un groupe d'individus, ils se supporteront les uns et les autres. Enfin et à partir du moment où les ennemis qui vous ont repéré sont plus nombreux que vous et vos alliés, ils pourront bouger deux fois de suite lors du deuxième round de combat ; cela peut se révéler embarrassant.

Notez que, dans cette version du jeu, vous aurez la possibilité de régler des options de combats avec vos alliés, comme la distance vous séparant, l'usage de leurs armes et le moment où ils doivent se servir de leurs stimpacks ou rompre le combat.

Dans certains cas de figure, vous aurez droit à des adversaires particulièrement agiles et/ou résistants aux balles. Dans ce dernier cas, les pruneaux que vous enverrez sur la bestiole feront un minimum de dégât moins l'armure de la créature visée. Généralement, ces spécimen sont plus sensibles aux armes blanches ; il vous faut donc rester au contact. Cette règle n'est valable que si vous avez un haut score en agilité : contentez-vous de taper une fois et une seule l'ennemi, puis dégagez-vous. L'adversaire vous suivra et ne pourra plus bénéficier de suffisamment de points de mouvement pour vous attaquer. D'une manière générale, n'arrêtez pas de bouger durant un combat.

Viser une endroit précis de l'adversaire est assez intéressant. Si vous réussissez à toucher la tête, les yeux ou l'héritage sexuel de votre ennemi, cela peut lui causer des dommages supplémentaires. De plus, ça peut aussi entraîner des conséquences faisant tourner le combat à votre avantage. Un adversaire touché à la tête peut tomber inconscient ou raide mort ; ce qui simplifie les choses. Les yeux atteints, l'ennemi peut mourir, bien sûr, mais il peut surtout être aveuglé ; ce qui lui donnera trois tonnes de malus pour vous atteindre. Tirer dans le bras d'arme peut l'handicaper pour la suite du combat, et toucher les jambes peut le mettre au sol et l'empêcher de prendre la fuite.

Si vos fesses sont particulièrement mal barrées, n'hésitez pas une seconde à ouvrir votre



Si, à l'extérieur, le progrès fait ce qu'il peut pour avancer, force est de constater que les civilisations qui se sont enfouies à l'abri des guerres ont fait des progrès spectaculaires : vous avez vu la taille de ce PC ?!



Vous retrouverez les vestiges de la base militaire des Mutants.

inventaire pour vous administrer du Stimpack. Sachez que si vous faites cette action, elle vous bouffera quatre points de mouvement. Il est vivement conseiller de profiter de cette manœuvre, pour recharger votre arme. Cela étant dit, et à la différence de Fallout 1, n'attendez pas de tomber dans le rouge pour vous administrer des soins. Les dégâts de Fallout II vous arrivent, en effet, dessus par grosses tranches, durant un round de combat, vos ennemis vous attaquant généralement à plein… Ça doit être plus convivial.

Si, au cours du combat, vous perdez votre arme, la récupérer vous coûtera quatre points de mouvement. Vous pouvez aussi fouiller des corps pendant le round de combat. Il faut, bien sûr, que vous soyez à portée du cadavre. Cela vous coûtera quatre points de mouvement, mais vous pouvez y gagner au change. Vous pouvez, effectivement, trouver des munitions, des armes et des stimpacks prêts à l'emploi. Seulement, il faudra que vous accédiez à votre inventaire pour pouvoir vous en servir, ce qui, une nouvelle fois, vous coûtera quatre points de mouvement.

Sachez qu'il vous est possible de changer le mode d'attaque en cours de combat. Il vous suffit d'appuyer sur la touche N du clavier. Vous pouvez ainsi passer du mode au coup par coup, au mode rafale, en passant par la visée d'une localisation. De plus, cela vous permet de recharger votre arme, sans avoir à ouvrir votre inventaire, ce qui ne vous coûte que deux points de mouvement au lieu de quatre. Autre nouveauté dans Fallout II, vous pouvez modifier vos modes d'attaque, quand vous êtes à mains nues. Ainsi, vous pouvez choisir entre des coups de poing ou des coups de pied. Au cours du jeu, vous avez même l'occasion d'apprendre des arts martiaux.



Certaines salles seront tellement pleines de méthane que l'usage des armes à feu vous sera éminemment déconseillé.

Le combat achevé, prenez le réflexe de cliquer sur l'icône « combat «, pour quitter le système de gestion du temps par round. Puis, allez fouiller les cadavres que vous laissez derrière vous.

SOS MÉDECINS

C'est comme dans le premier Fallout, sauf que, cette fois-ci, vous avez l'occasion de mourir plus souvent. Les facteurs de prises de points de dégât sont multipliés par cinq, si ce genre de chose est un tant soit peu quantifiable. En plus, pour peu que vous ayez la poisse, vous n'êtes pas sorti de l'auberge.

Comme dit plus haut, vous pouvez vous administrer les premiers soins. Ça vous fera gagner au mieux 5 points de vie. À chaque fois que vous réussirez vos premiers soins, vous gagnerez 25 points d'expérience. Toujours hors du combat, vous pouvez vous administrer des soins intensifs. Ceux-ci vous feront regagner, au mieux, une dizaine de points de vie. Chaque réussite vous donne 50 points d'expérience.

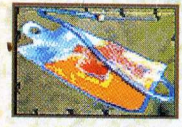
Sorti de ça, vous avez d'autres moyens de regagner des points de vie, en un minimum de temps. Si le repos jusqu'à ce que vous soyez guéri reste le meilleur moyen de pouvoir avancer, en conservant un maximum de son capital de points de vie, vous pourrez aussi vous permettre de vous arrêter dans l'officine d'un médecin. Généralement, ils font ça gratuitement. Et, quand ils font payer, c'est de l'ordre d'une cinquantaine de dollars. Ça vous regonflera complètement en un rien de temps.

La radioactivité reste toujours un problème majeur dans Fallout II. Bien que les lieux haute-



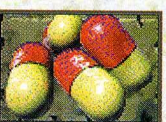
Vous rencontrerez une tonne de héros du premier Fallout, en train de se saouler parce qu'ils n'ont pas été pris pour le casting du deuxième.

ment radioactifs du premier volet sombrent dans l'oubli, vous serez confronté plusieurs fois à des vecteurs vous irradiant. Se sont surtout des créatures mutantes qui, lorsqu'elles vous attaquent, vous balancent par la même occasion une généreuse saucée de REM. Tout ce que vous pouvez faire c'est soit trouver un médecin suffisamment compétent pour réduire votre taux d'irradiation, soit vous administrer du



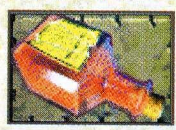
Rad Away. Surtout, prenez soin de ne vous administrer qu'une seule dose de ce produit, même si, après injection, vous êtes toujours irradié. vous n'aurez alors qu'à vous reposer un moment, pour que le produit puisse faire tout son effet.

Une fois de plus, vous devrez entrer dans des locaux bombardant de la radioactivité, même s'ils se révéleront moins dangereux que le Rayon, dans Fallout premier du nom. Il faudra que vous retrouviez deux doses de Rad X, avant de pouvoir



entrer dans l'édifice. De plus, rester trop longtemps sur place vous sera fatal, dans la mesure où l'action du Rad X est temporaire… Mais ça, vous le saviez déjà.

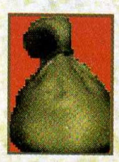
Les scorpions mutants ne sont plus les seuls animaux pouvant vous empoisonner. Cependant, l'antidote tiré de leur dard sera efficace sur tous les types d'empoisonnements. Notez que ce n'est



plus vraiment la peine de prendre des queues de scorpions, et ce pour plusieurs bonnes raisons. Primo, vous ne rencontrerez plus grand monde qui sache en fabriquer. Deuzio, paradoxalement, vous trouverez pas mal de cet antidote en route. Et tertio, les queues de scorpions, c'est bien joli, mais ça bouffe une place incroyable dans votre inventaire.



Vous remarquerez que les Stimpacks (icône51) ne sont pas les seuls remèdes vous permettant de reprendre rapidement des points de vie. Certes, on avait déjà fait connaissance avec les Super Stimpacks (icône52), qui vous regonflent les points de vie presque à leur maximum, mais ayant également la fâcheuse habitude de faire retomber votre vitalité de 10 à 15 % du nombre de points de vie qu'ils



vous ont ajouté. Il y a deux nouveautés. Tout d'abord, l'herbe de soin. Vous en trouverez très vite. Elle est aussi efficace qu'un Stimpack, mais vous altère votre perception. Cependant, vous pourrez trouver des composantes pour pouvoir la faire fabriquer. Il y a ensuite l'Hypo, un Méta-super Stimpack, qui vous regonfle tout au maximum et sans effets secondaires, s'il vous plaît. Pour ce dernier, ce sera à vous de le trouver ; cet article n'étant pas une soluce.

Sachez que les médicaments et les autres substances que vous pouvez dénicher au cours de votre aventure peuvent vous droguer un grand coup, voire vous tuer tout net. Le Rad-Away fait partie de ces produits toxiques. Quand vous vous retrouvez intoxiqué ou encore en état de manque, vos caractéristiques en prendront un sale coup, vos points de vie tirés vers le bas, et tenir une conversation avec un quidam tiendra du plus incompréhensible des bafouillages. C'est à vous de voir.



Et oui ! Il y aura encore des Mutants.



Les sables ombrageux auront bien changé : une statue pour votre ancêtre et Tandi comme présidente. Elle est un peu plus vieille, maintenant.

STUPÉFIANTS

Ben, puisqu'on parlait des effets, abordons un peu les causes… Donc ! La came. S'il n'y a pas

vraiment beaucoup de nouveauté dans ce rayon, vous noterez que les effets pervers de certaines de vos injections ont été revus et corrigés. Dorénavant, il vous sera beaucoup plus facile de tomber sous accoutumance d'une des drogues que vous utiliserez.



LA nouveauté de Fallout II, en matière de stupéfiant est Le Jet ! C'est une substance que s'injectent les mecs qui vous en veulent. La dépendance se fait sentir dès la première injection. En manque, vous vous retrouverez très affaibli et vos compétences en prendront un sale coup. Pour continuer avec les mauvaises nouvelles, il vous sera pratiquement impossible de vous désintoxiquer et, pour finir, il n'y a pas d'antidote connu. Donc, si vous en prenez, démerdez-vous ; je vous aurai prévenu.

En attendant, je vous file un récapitulatif des drogues rencontrées en route.

Jet : C'est un speed. Très utile pour mener un combat désespéré, mais très dangereuse, puisque cette drogue vous met sous dépendance quasi-immédiatement. Vous aurez, temporairement, deux points d'action supplémentaires par round.

Mentats : Vous donnera plus d'intelligence, pendant un court moment.

Buffout : Vous donnera, temporairement, plus de force.

Psycho : Développée à la base pour l'armée, cette substance augmente momentanément votre résistance aux dégâts.

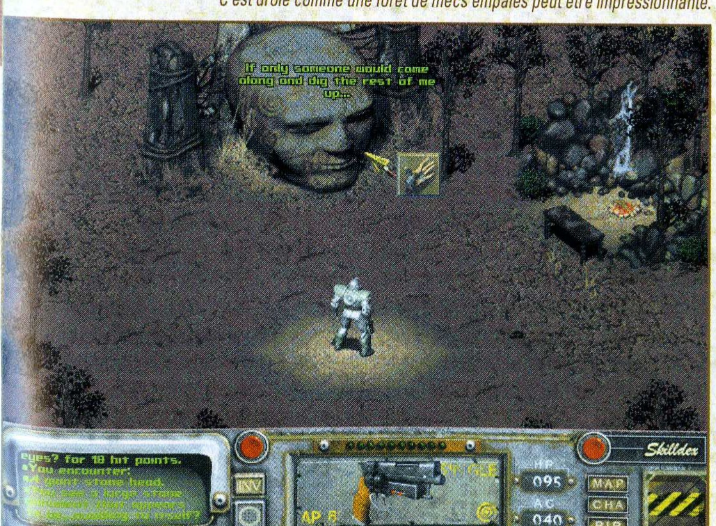
Hypo : Vous regonfle vos points de vie entièrement et en une seule injection. Cette drogue n'a aucun effet secondaire et son usage n'entraîne aucune accoutumance.

Rad-X : Augmente de 50 % votre résistance à la radioactivité.

Rad Away : Cette perfusion vous débarrasse de la radioactivité que vous avez pris en trop grosse quantité.



C'est drôle comme une forêt de mecs empalés peut être impressionnante.



Vous pourrez tailler une discute avec l'une des représentations de votre ancêtre.

TRUCS INUTILES... QUOIQUE !

Y a plein de bons plans à faire, question fun dans le jeu. Toutes ces petites choses que vous pouvez réaliser ne seront pas d'un grand secours dans votre quête, mais vous pourrez en tirer soit des points d'expérience, soit du fric, soit les deux. Vous pourrez, en substance :

- Passer à côté des murs d'un bordel, pour y regarder les dialogues qui s'affichent... Très amusant.
- Aller au bordel.
- Rechercher tous les hommages aux différentes sources ayant inspiré certains délires des scénaristes.
- Rechercher les pièces pour réparer votre voiture.
- Louer vos services pour escorter des caravanes à Broken Hills. Ça rapporte bien.
- Ramasser de la merde à Redding. Ça rapporte 300 dollars par nettoyage.
- Apprendre à dépecer les dépouilles de Geckos, pour en vendre la peau.
- Faire de la chasse à l'esclave.
- Déterrer les morts.
- Enterrer les morts.
- Faire des parties de « Tragic, the gardening ».
- Chercher la collection complète de la revue de cul « cat ».
- Buter les Hubbologues
- Tourner pour un film porno.
- Vous prostituer.
- Vous prostituer pour rencontrer votre future femme.
- Vous marier et prostituer votre femme.

Et il y en a plein d'autres, des trucs inintéressants à faire comme ceux-là !

EN PISTE !

Vous voilà donc suffisamment bien préparé pour commencer l'aventure. Evidemment, il y en a certains d'entre vous qui ne m'auront pas attendu... Tant pis pour eux. Je dis ça, parce que j'ai gardé le meilleur des conseils les plus utiles pour la fin :
-Sauvegardez...

AIDE DE JEU

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

Cette simulation de F1, la plus poussée du moment, possède suffisamment d'aide pour être accessible à tous, mais utilisée en mode Expert et sans assistance, il n'en va pas de la même. On se perd dans les multiples réglages sans trop comprendre à quoi ils servent, et surtout, on ne sait par où commencer. Alors plutôt que de vous livrer des réglages tout fait souvent inadaptés à certains styles de conduite, voici quelques conseils bien utiles.

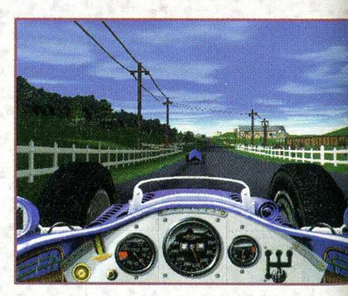


Pour une plus grande facilité, les exemples suivants sont donnés pour un seul circuit, celui de Melbourne en Australie.

1) MODIFIER LA TENUE DE ROUTE

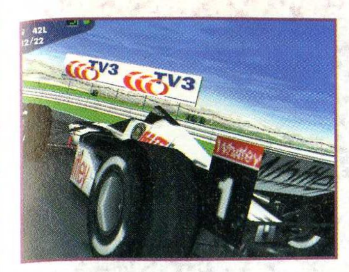
Avant de procéder à quelques réglages de boîtes, nous allons tenter de trouver une tenue de route correcte. Celle-ci dépend en grande partie du joueur et de sa manière de conduire. Trois paramètres sont réellement importants : l'angle d'inclinaison des ailerons, la dureté des amortisseurs et la répartition du freinage. Plus l'angles des ailerons sera grand et plus la voiture adhérera à la route. En contrepartie, il lui faudra plus de puissance pour atteindre des vitesses élevées. Il est donc important de ne pas mettre trop d'appui pour ne pas perdre trop de puisance. Commencez avec un angle faible, disons 10 degrés, puis entraînez-vous à conduire. Vous verrez vite que la voiture est inconduisible. Mais insistez un peu de manière à vous habituer à la difficulté. Augmentez ensuite l'angle degré par degré, sur les ailerons avant et arrière, puis recommencez. À partir de 13 degrés, c'est bien plus facile. Au-delà, le rapport gain d'adhérence/perte de puissance devient trop important.





Vient ensuite les problèmes de sous et de survirage. Pour pallier à cela, vous pouvez à nouveau jouer sur les ailerons, sur la dureté des amortisseurs et sur celle de la barre antiroulis. Dans notre cas (avec 13 degrés d'appui) la voiture a tendance à tirer tout droit dans les virages. Plutôt que d'ajouter de l'aileron à l'avant (pour augmenter l'adhérence des roues directionnelles) diminuez plutôt l'appui arrière. Le but, vous l'aurez compris, est de rendre la voiture conduisible avec le minimum d'appui possible. Pour paramètrer correctement la répartition du freinage en fonction de l'angle de vos ailerons, faites des essais. Les roues arrière doivent, de manière générale, se bloquer juste avant celles du train avant. Cela vous permet d'entendre le moment où intervient le blocage sans perdre

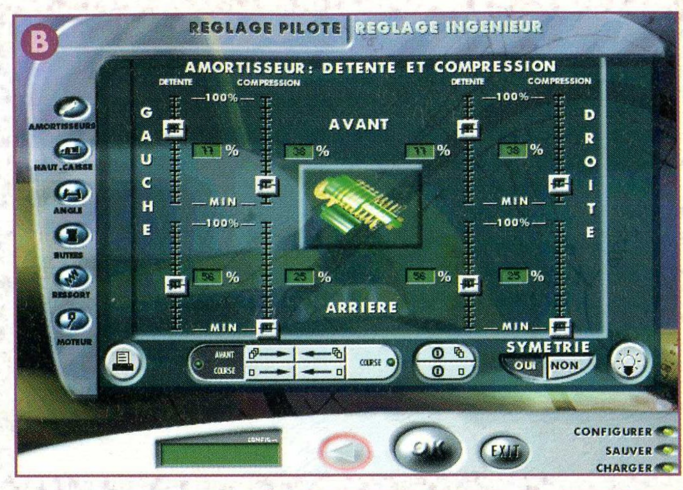
 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur.



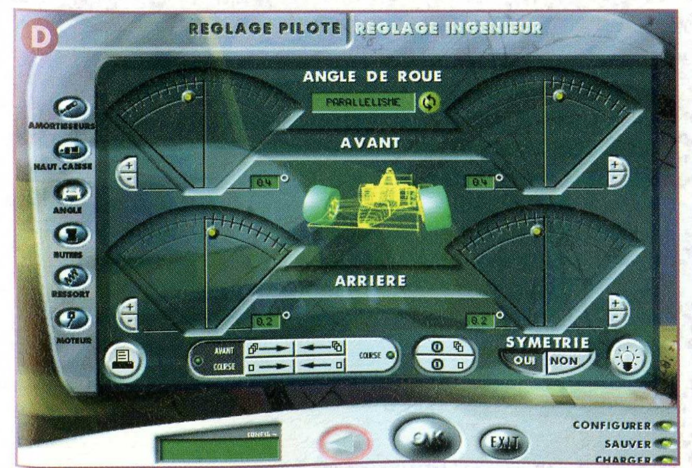
le pouvoir directionnel du train avant. Je ne m'étendrai pas sur les réglages d'amortisseurs et des barres anti-roulis, la documentation étant suffisamment complète à ce sujet. Cependant, voici quelques conseils : utilisez des amortisseurs plus mous avec des pneus durs. Plus la hauteur de caisse est importante, plus la vitesse de pointe est grande et moins l'adhérence est efficace. Essayez de conserver un débattement plus faible pour les amortisseurs avant que pour les amortisseurs arrière. Enfin, pour régler correctement le carrossage des roues, faites des tours de piste et observez les températures interne et externe du pneu. Si la température externe d'un pneu est supérieure à la température interne, il faut alors augmenter l'angle pour que la roue soit plus souvent à plat sur la route. Dans le cas contraire, il faut refermer l'angle. Il ne doit pas y avoir plus d'un degré de différence entre les deux.
Les photos **A** à **F** montrent des réglages parfaits (pour mon style de conduite tout du moins) pour l'Australie.

2) RECHERCHER LA PLUS GRANDE VITESSE DE POINTE

Une boîte bien étalonnée est une boîte permettant à la voiture d'atteindre sa plus grande vitesse en un minimum de temps.







Placez-vous dans la voiture en mode " Time Attack " et faites un tour complet. Au bout de la ligne droite des stands, vous pouvez obtenir deux possibilités. En sixième vitesse, la zone rouge est atteinte largement avant le premier virage. Dans ce cas, la sixième est trop courte et vous ne profitez pas de la puissance qu'il reste au moteur. Au contraire, si la zone rouge n'est pas atteinte avant le premier virage, alors le rapport est trop long et le moteur n'a pas le temps de délivrer tous ses chevaux. Il s'agit donc de modifier la réglette du rapport de sixième pour que le régime moteur arrive dans la zone rouge tout juste avant le premier virage. Ce réglage s'effectuera en procédant à de multiples essais. Pour ce circuit, le rapport idéal de la sixième est de 41, qui permet d'atteindre la vitesse de 302 à la fin de la ligne droite des stands. Pour la première vitesse, l'idéal consiste à prendre le passage le plus lent en

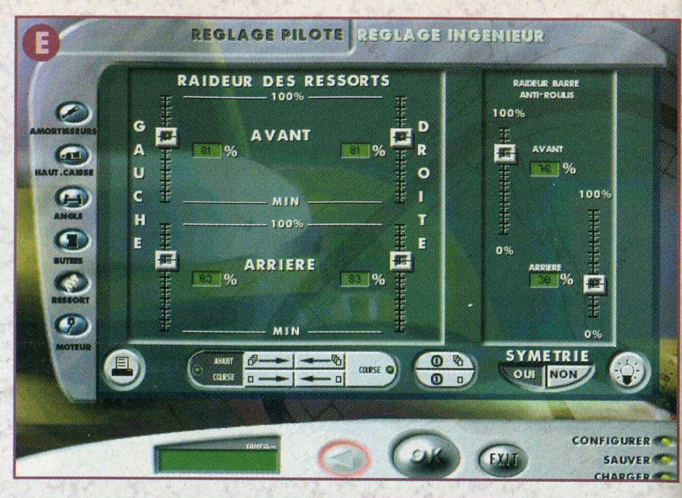


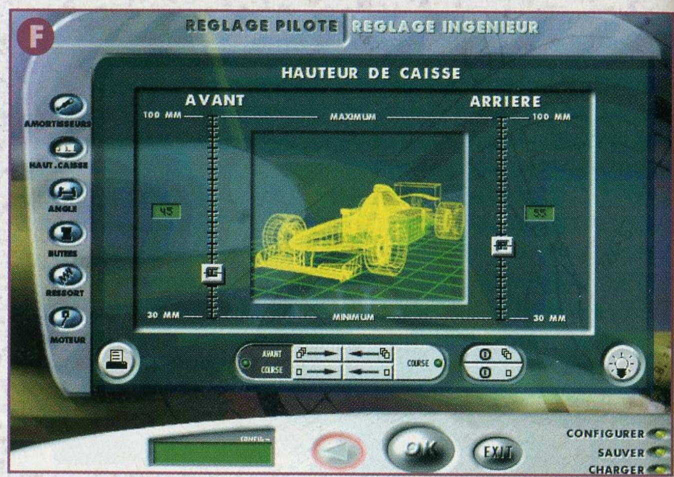
fin de première. Notez donc, pendant votre tour, la vitesse dans le virage le moins rapide de manière à pouvoir régler le rapport de la première.
Etalonnez ensuite les rapports de 2, 3, 4 et 5e de manière proportionnelle en privilégiant de plus grands écarts pour les trois premiers rapports que pour les trois derniers. Cela donne une courbe comme celle de la photo **A** en gros.

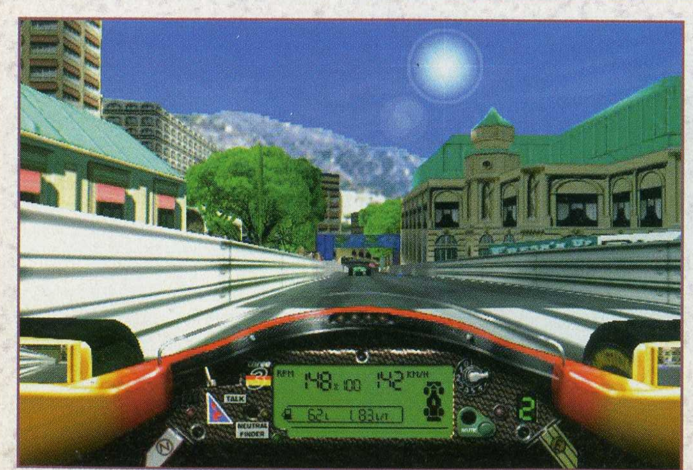
Il existe une formule permettant de trouver le meilleur rapport pour une vitesse donnée : (2298 * Vitesse) / nbr de tours = Rapport à appliquer à la vitesse.

Je prends un exemple : admettons que vous ayez placé la réglette du menu Moteur dans les Réglages Ingénieurs à 17000 tours, puissance maximale du moteur, et que vous désiriez atteindre la vitesse de 200 km/h, cela donne : (2298*200)/17000= 27.03. Si vous voulez ce rapport pour la troisième, placez la réglette de ce rapport sur le chiffre le plus proche de 27.03

La photo **G** vous montre la boîte étalonnée correctement pour les réglages cités plus haut, toujours pour le circuit de Melbourne en Australie.







Il peut être intéressant de peaufiner les réglages grâce à la télémétrie. En observant deux tours différents, on peut comparer l'effets de deux réglages, ou bien déterminer la montée en régime dans les virages. Je reprends un exemple : dans un circuit sinueux, il n'est pas toujours aisé d'optimiser la meilleure utilisation du régime moteur. De nombreux virages peuvent être pris à un régime à peu près équivalent, sans que l'on s'en rende compte. En utilisant la télémétrie et en décortiquant chacun d'entre eux, on pourra observer que beaucoup de virages sont pris à un régime proche du régime maximale, disons fin de seconde. Dans ce cas, mieux vaut baisser légèrement le rapport de la seconde pour prendre le virage au régime maximum.

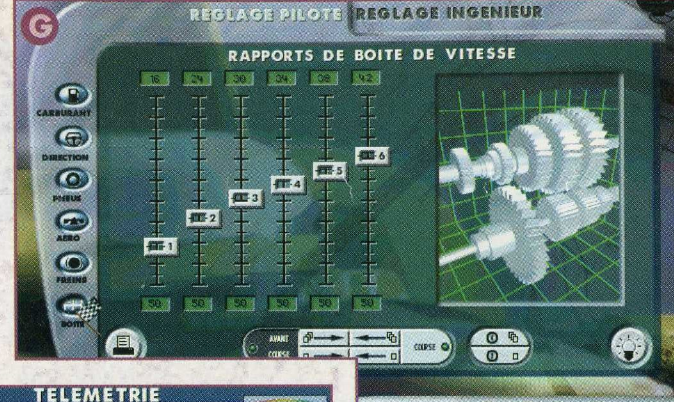
Sur les photos **H** et **I**, on peut se rendre compte que sur le circuit d'Australie, à point

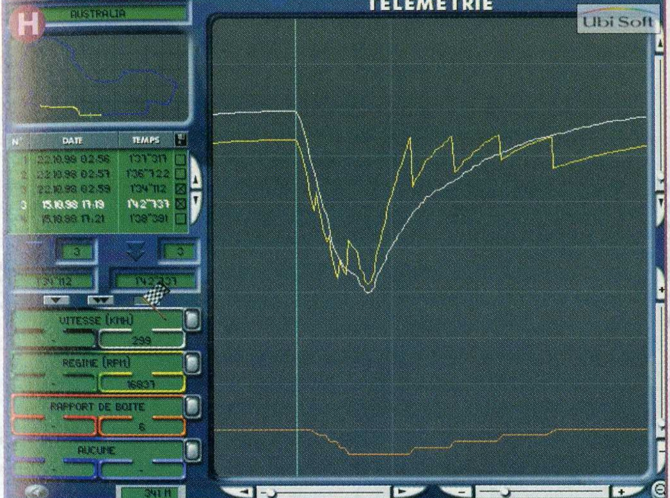
de freinage égal, les mauvais réglages de la photo **H** se traduisent par un régime moteur mal exploité et par une vitesse de pointe moins grande.

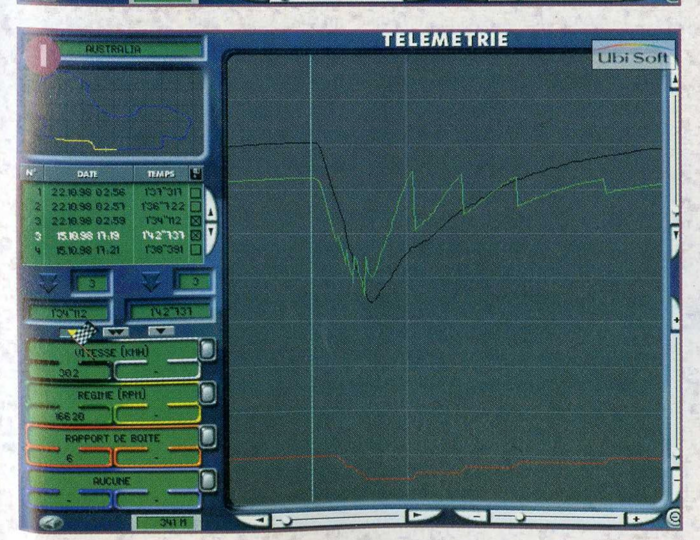
Enfin, pour les qualifications, n'hésitez pas à utiliser le régime moteur maximum, les risques d'explosion étant très faibles sur le nbr de tours des qualifs et une quantité d'essence minime, genre 8 ou 10 litres, pas plus.

3) SOUS LA PLUIE

Pour une conduite sous la pluie
Augmenter :
de 30% l'angle des ailerons
de 10% la puissance des amortisseurs







la hauteur de caisse de 30%, le rapport de 1er, de 20% la 2e, et de 10% 3e pour éviter trop de patinage.

Baisser :
De 10% la dureté des ressorts
Le régime moteur de manière à ce qu'il ne dépasse pas les 16 000 tours

Ben voilà, à vos volants ! Ça va chauffer !
Lors Casque Noir

En détresse

GABRIEL LOPEZ

C'est mon jour de chance! Je tire le levier rouge, et v'là-ti pas que le plafond et ses stalactites acérées décident de s'approcher lentement du plancher des vaches... Minute, on me la fait pas ! J'ai qu'à sauter dans le puits, comme les barbus, pour passer au niveau suivant... Qu'est-ce que je raconte ? Allez, hop ! YyaaAAaahh... Boum ! Paf ! Vlan ! Vous savez quoi ? Après un trajet en toboggan, me voilà les quatre fers en l'air, dans une cour à ciel ouvert. Y a même une espèce d'engin vert garé. Super-bizarre ce truc, ont dirait un sapin de noël sur skis avec de gros réacteurs. Vous verriez le tableau de bord ! Plein de cadrans, leviers, guirlandes, étiquettes... Étiquettes ? Voyons ça... « Bonne année 99 », « Joyeuse année », et là : « En Détresse ? En cas de blocage, écrire à : Joystick, 6 Bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex ».



LEGACY OF KAIN (PC-CD)

Help ! je suis coincé dans cet excellent jeu de rôle/aventure. Voilà des mois que je suis coincé dans l'antre de Vaurador. J'ai activé plusieurs leviers menant à d'autres salles mais voilà, je suis kéblo. Y a-t-il une âme charitable qui pourrait m'expliquer comment terminer ce donjon, ou qui pourrait me donner un plan précis ? Help me please.

Réf.: N°10001, Bruno Le Pro

TITANIC (PC-CD)

Au secours !!!! À l'aide !!! Je suis en train de jouer à ce jeu très prenant, mais malheureusement, je suis bloqué. Je dois retrouver le carnet que le jeune Von Haderlits a caché dans la cheminée (en passant, j'ai cassé la gueule de Vlad). J'ai beau essayer de déambuler entre les caisses, je ne le trouve pas. Aidez-moi. Merci d'avance.

Réf.: N°10002, Jimmy

HAND OF FATE (PC)

Je suis coincé au niveau de la machine à arc-en-ciel, où il faut faire les différentes potions. J'ai fait toutes les potions, mais il en manque une, la bleu clair. Je ne sais pas quel est le nom de cette potion, ni quels sont les ingrédients. J'aimerais vraiment voir la fin de ce jeu. Aidez-moi !! Merci de me répondre, car je suis désespéré.

Réf.: N°10003, Nicolas

LOST IN TIME 2 (PC-CD)

J'aimerais bien un coup de main, ou plutôt de patte. Ça concerne la clé qui est attachée à la patte du perroquet. Qu'est-ce que je dois faire pour lui piquer cette clé, alors que je l'ais déjà mise dans sa cage couverte d'une bâche. Merci de votre aide.

Réf.: N°10004, Zapatta

MIGHT & MAGIC 3 (PC-CD)

Avec sa sortie en compil, je me retrouve à jouer à l'ancêtre M&M3 Isles of Terra en VO. Bien plus dur que l'Opus 4 et 5, mais ça reste un bon soft de rôle. Venons-en à mon problème actuel : Je ne trouve pas la dernière carte de séquence Hologramme, la n° 001, alors que je possède déjà les 5 autres. Elle est peut-être dans le donjon qui contient plein de statues et de leviers (9 statues et 16 leviers, rien que ça). Mais je suis incapable de trouver la bonne combinaison, s'il y en a une. Que faire ? Où est la carte ? En vous remerciant d'avance.

Réf.: N°10005, Mad Jack

GABRIEL KNIGHT (PC-CD)

Pour Gabriel Knight, premier du nom (vous savez bien, le vieux jeu !!), je ne sais pas quoi marquer avec la brique rouge sur le mur de la tombe. J'ai pourtant la solution du jeu, mais malheureusement elle ne marche qu'avec la version anglaise du jeu... Or j'ai la version française ! Si quelqu'un pouvait me donner la réponse de cette énigme, et s'il y a d'autres messages à marquer par la suite, donnez-les moi aussi, pour que je puisse enfin essayer de finir ce jeu.

Réf.: N°10006, DeathKnight



LANDS OF LORE 2 (PC-CD)

Réf.: N°9403, Incognito

Voilà ce que tu dois faire, à la fin de LOL 2, une fois dans la salle des invocations du laboratoire de Belial. Lance un sort de petite apparition sur les 4 crânes transparents. Tue le démon qui apparaît et fouille-le. Transporte son corps dans la salle la plus à l'est. Mets-le sur le disque devant le crâne. Un passage secret s'ouvre, et voilà Dawn. Lance un sort de transformation niveau 5 sur le blob. Il récupère ton ancienne magie. Tue, puis fouille les démons. Attaque la porte pour traverser. Détruis les générateurs bleus au plafond et passe par les côtés pour sauter en face, en traversant la rivière. Dans la pièce suivante, détruis ta mère... La meilleure manière est d'aller dans les escaliers. Ensuite, saute de pierre en pierre pour traverser. Dans la salle suivante, détruis les trois artefacts pour désactiver les trappes. La pierre de gauche en l'attaquant avec une arme, le blanc avec un sort d'étincelle niveau 3 et le rouge avec un sort d'apparition. Il faut faire vite, car les pièges se régénèrent. Traverse. En face de Bélial, détruis le clone du Draracle qu'il t'envoie. Attaque la porte pour passer et tue Bélial avec la corne que Bacatta à dû te donner précédemment, alors que tu venais d'arriver dans le labo de Bélial. Et voilà, The End.

Zapatta

MYSTERIES OF THE SITH (PC-CD)

Réf.: N°9702, Kyle'O Maître Jedi

En fait, ces sales bêtes ne sont pas si dures que ça. Il y plusieurs techniques pour les « sabrer ». Une des méthodes est : au début du temple, je sais pas si tu as remarqué, mais il y a un petit dénivelé que les statues ne peuvent franchir. Attire-les

comme un PD, en leur faisant du charme... Ils vont te courir après. Tu passes le dénivelé, et eux resteront coincés derrière. Il te sera alors très facile de les liquider... Tu prends ton sabre à deux mains, et tu cours vers eux en gueulant comme un bœuf, et en envoyant un double coup de sabre (tir 2). Tu avances, tu recules, jusqu'à ce qu'ils crèvent. Quant aux Red XIII débronzés, ils sont à butter avec un double coup de sabre, quand ils s'approchent trop près de toi... Tips : Le double coup est radical, tu devrais mettre le tir 2 à la place du tir 1 sur la souris. Ensuite, pense à sauvegarder à chaque fois que tu as butté un mec, et à te régénérer (pouvoir « guérison »). Autre tactique pour se débarrasser des loups à la gomme : si tu n'as pas « destruction » mais que tu as le pouvoir « lancer de sabre », en fait c'est encore mieux... Tu commences par appâter les loups et tu fuis, jusqu'à ce que tu les distances, ou qu'ils soient arrêtés par une « frontière ». Une fois, assez loin pour éviter leurs sauts, retourne-toi vers eux et balance-leur ton sabre boomerang dans la chetron autant de fois qu'il faudra. Une fois qu'on a le truc, ils n'ont aucune chance, car le sabre volant est peut être lent, mais il a l'allonge et la force... Ce truc marche aussi très bien pour les statues. Pour zigouiller les fleurs lance-dards, contente-toi de parer avec le sabre et de renvoyer à l'expéditeur.

Lord Rusty, Skyrunner

POLICE QUEST SWAT (PC-CD)

Réf.: N°9706, Soldat Jeunot

Salut le bleu ! On joue dans la cour des grands et on ne passe pas la mission de la petite vieille ? Allez ! je vais être généreux et je vais t'aider dans ta tâche. Déplace-toi à gauche. Après que tu aies sélectionné le miroir, dans l'inventaire, utilise-le sur le côté gauche de la maison. Tu devrais apercevoir la vieille femme dans le miroir (gros plan en bas à gauche de l'écran). Après ceci, utilise l'inventaire des signes manuels et sélectionne le signe suspect. Place ce signe sur le coin gauche de la maison. Normalement, quelqu'un vient te remplacer. Va vers la vieille femme en longeant le mur et en étant sur tes gardes. Et voilà, la vieille femme se rend, et ta mission est finie. Attention, cette solution peut ne pas fonctionner à chaque fois. Donc lorsque celle-ci ne fonctionne pas, abandonne ta mission et recommence-la. Je te tire mon heaume, lieutenant. Ton Fidèle chevalier.

Sturm de Lumlane

SAM & MAX (PC-CD)

Réf.: N°9802, Mathieu

Pour délivrer notre bon vieux lapin de collègue, marrant et psychopathe à souhait, c'est très simple : après t'être amusé à déclencher les jeux qui ornent le golf, va chercher le seau de poissons dans la ville où un vieux est en train de pêcher. Retourne au golf, et au lieu de pêcher, retourne au golf ; et au lieu de shooter les balles de golf, shoote les poissons de façon à ce qu'ils attirent les crocodiles en une belle rangée devant toi. Comme cela, ils forment un beau passage pour que tu ailles aider ton pote aux grandes oreilles, sadico-comique. Bonne chance !

Kech le Rose

MIGHT & MAGIC 4-5, SWORD OF XEEN (PC-CD)

Réf.: N°9803, Ze3%e

Salut ! Dans Darkside, afin de récupérer le calice, il suffit en fait de « restituer » les voyelles. Il faut donc répondre « aïe ». Pour ce qui est du dernier niveau du « dungeon of death », il faut taper « computer » (c'est le fameux code de la Darkstone Tower qui octroie ce code d'accès...), ce qui donne simplement une distinction particulière (super goober !). Pour Swords of Xeen, afin d'accéder aux égouts de la cité d'Impery, il faut positionner le « morning dial » sur 9, et « l'afternoon dial » sur 5. Ensuite, pour libérer la ville, il suffit de nettoyer les égouts de toute présence hostile, de retourner voir le maire à l'extérieur de la ville, puis d'éradiquer les monstres dans les environs de la cité...

LDH

THE DIG (PC-CD)

Réf.: N°9805, Princesse Leia

Quelques infos supplémentaires :

- Dans l'aiguille de la tombe, il faudra utiliser la lampe torche sur les chauves-souris quand, de la grotte, l'on voit Brink bouger dans le fond (plus tard).
- Pour le passage secret de la tombe, il faut ressortir de cette dernière et creuser la terre à gauche de l'écran.
- Après l'animation dans le planétarium (utiliser le sceptre d'or), à l'extérieur de la tombe, il faut cliquer sur les points lumineux.
- Au niveau de la crevasse, ce sera pour plus tard, quand Brink vous appellera.
- La grille servira à éjecter le monstre quand Maggie sera prisonnière.
- Il faudra se servir de la relique de l'archéologue quand il l'aura réparée. Ah ! J'oubliais, si vous n'avez pas allumé les ponts de lumière, il faut utiliser l'étrange appareil qu'il y a sur chaque aiguille. Il faut rester appuyé sur le bouton pour faire apparaître le trait sur l'écran extraterrestre (si ça ne marche pas, il faut tourner la lentille à côté de l'appareil et recommencer). Que la force soit avec vous !

Thrawn, DeathKnight

ZORK GRAND INQUISITOR (PC-CD)

Réf.: N°9908, Petit Inquisitor

Si tu coinces à cet endroit, t'es pas arrivé. Comment tu dois placer les tranches de pilier pour accéder à l'académie de magie ? Oui, ça sert uniquement à ça. C'est facile : Premier pilier : débrouille-toi pour avoir un volcan sur la tranche supérieure, le corps du volcan sur la tranche centrale et le pont avec la lave rouge en fusion en bas. Second pilier : reconstruis l'obélisque qui porte un « Z » (comme Zorro, ou plutôt Zork) sur sa pointe, l'ombre de l'obélisque est incliné au s-e. Troisième pilier : reconstruis la fenêtre en ogive, avec la partie basse avec l'eau qui coule, la partie haute sur fond de forêt verte. Clique dessus pour rentrer dans le Gue Tech par la fenêtre. Bonne chance ! Si tu Zork-bloques à nouveau, je te conseille la solution du jeu (dans le livret Joystick n° 89) ou plus drôle, essaye la totemisation.

Mad Jack, Véro

Jeux Crack

Lord Casque Noir

Avis à toutes les unités binaires... On recherche Cracks susceptibles de se cacher dans des endroits secrets. Spécialement les individus suivants : El Craquo, Dr Tchit et Riton la soluce, poursuivis pour trafic d'énigmes, dopage d'aventuriers et usage de codes illicites. Attention, ces spécialistes ont patché une voiture volée, cracké plusieurs banques de données et disposent d'un stock de munitions infini. Tout informateur sera grassement rétribué. RECOMPENSE : 50 F pour Tchit et Craquo, 300 F pour leur boss. Envoyez vos imprimés (adresse sur chaque feuille SVP) à : Jeux Crack, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

QU'EST-CE QUE LES JEUX CRACK ?

Bon, nous allons simplifier à mort pour que tout le monde comprenne. Comme vous n'êtes pas sans l'ignorer - sinon c'est super grave de chez Grave - un jeu n'est autre qu'un assemblage d'instructions et de données constituant le programme lui-même. Après le chargement du fichier contenant ledit programme depuis la disquette ou le CD, les instructions et les données sont stockées dans la mémoire de la machine sous forme de chiffres. En modifiant ces chiffres par l'intermédiaire d'un utilitaire, on modifie directement le programme. Prenons un exemple. Dans un jeu de tir, il existe une routine - une partie du programme, donc - s'occupant de compter le nombre de vies restantes. Si vous disposez de 3 vies au début du jeu, cela signifie que le programme consulte une portion du code répertoriant qu'il faut afficher 3 vies au commencement de la partie. Si on change cette portion en y mettant un 5 et non un 3, le programme affichera 5 vies en lieu et place des 3 initiales. Prenons maintenant l'exemple d'un jeu de stratégie. Vous êtes sur la troisième planète de Patouf la Pouf, et vous disposez de 10 000 crédits pour construire de nouvelles unités de combat. Il se fait tard, vous sauvez votre partie. Que fait le programme ? Il sauve dans un fichier, toutes les données lui permettant de savoir, lors du chargement de la sauvegarde : primo, où vous en étiez, et deuxio dans quelles conditions. En clair, les 10 000 crédits restants se trouvent forcément dans ce fichier de sauvegarde. Il est donc possible, en théorie, de localiser l'endroit du fichier où se trouvent les données correspondant aux 10 000 crédits et de modifier cette portion à l'aide d'un utilitaire, en y plaçant une somme plus importante, et ce dans l'unique but de devenir le maître de la troisième planète de Patouf La Pouf. Vous pourriez aussi y placer une somme moins importante, mais cela signifie que vous êtes encore plus grave que je ne le pensais. Allez vite voir un docteur ! Les pages de jeux cracks répertorient donc, entre autres, des instructions servant à modifier des portions de fichiers, dans le but de tricher. On se rajoute des thunes, des points de vies... Le paradis, quoi. Heureusement, la plupart des astuces données dans les jeux cracks se résument à de simples cheat-modes qui sont des manipulations à effectuer au clavier, à la manette, ou à n'importe quoi d'autre, permettant ainsi de valider une routine du programme offrant la possibilité de tricher. C'est en quelque sorte une surprise offerte par le programmeur du jeu, qui permet à la personne connaissant cette astuce d'accéder à certaines facilités. Pour les cheat-modes, pas de problèmes, vous n'avez pas besoin d'utilitaires. Vos yeux et vos doigts sont seulement nécessaires.

COMMENT MODIFIER UN FICHIER ?

Il vous faut, pour cela, un éditeur hexadécimal. Vous en trouverez un pour Windows 3.1 et Windows 95, sur le CD, dans le répertoire \DATA\SECOURS\, sous les noms de HEDIT.ZIP et HEDIT2.ZIP. Passez par l'interface du CD pour les décompresser - si besoin est - en cliquant sur le bouton "Pharmacie" du sommaire et en cliquant deux fois sur le nom du fichier.

Pour simplifier l'explication, nous allons nous inspirer de la première astuce proposée sur la page de droite, celle de 3D Ultra Pinball Creep Night. On vous indique, au départ, de vous munir d'un éditeur de secteur, en fait de l'éditeur hexadécimal sus-nommé. On vous dit ensuite qu'il faut éditer la sauvegarde. Lancez donc HEDIT.EXE, qui se trouve dans le répertoire, où vous l'avez précédemment décompressé, puis cliquez sur le menu Fichier pour charger le fichier de sauvegarde XXXX.SAV, comme indiqué. On vous demande ensuite d'aller modifier l'offset 52 (34 en hexadécimal) avec le nombre de balles voulu. Une fois le fichier chargé, l'écran se présente de la façon suivante : La colonne de gauche A indique le nombre d'offsets par tranche de 16. La colonne B représente les données contenues dans le fichier, et la colonne C, leur équivalence en caractère ASCII. Pour simplifier les choses, retenez juste que les offsets sont des numéros pointant sur les chiffres qui constituent le programme (les connaisseurs crieront au scandale, mais je m'en tape. Et toc !). C'est un peu comme si, dans cet article, vous commenciez à compter le nombre de caractères en écrivant un rappel à chaque début de ligne, pour savoir où vous en êtes. Dans notre cas, c'est facile, il n'y aurait que 16 caractères par ligne. Le premier offset est donc le premier chiffre de la première ligne de la colonne B, et le quinzième offset le dernier chiffre de cette même ligne. L'offset 16 est le premier chiffre de la seconde ligne de la colonne B... Le tout est de ne pas confondre le numéro d'offset avec le chiffre qui s'y trouve. Vous avez cependant dû remarquer que le numéro d'offset (colonne A) de la deuxième ligne indique 10 et non pas 16. C'est normal. L'éditeur Hedit affiche par défaut les numéros d'offset en base hexadécimale (base 16). Si cela vous perturbe, vous pouvez passer en présentation décimale en cliquant sur le menu Option, puis Offset Presentation... Faites-le, vous verrez, c'est plus facile. En revanche, la colonne B ne peut contenir que des chiffres hexadécimaux, mais là, c'est la même chose pour tous les éditeurs. Revenons à notre exemple. Sur la ligne désignée par l'offset 00000048 (30 en hexa), allez jusqu'au 5e chiffre de la colonne B, l'offset 52 donc. Vous y trouverez le chiffre représentant le nombre de boules. Placez-y le curseur, et tapez 09. Sauvez votre fichier. Lorsque vous lancez le jeu et que vous chargez la sauvegarde, vous avez 9 boules. Voilà, vous savez patcher un fichier. La seule chose qui vous reste à connaître, c'est l'hexadécimal. Si, par exemple, vous aviez tapé 10 au lieu de 09, vous auriez eu 16 boules et non 10. Eh oui, la colonne B étant en hexa, donc en base 16, le 10 hexa correspond au 16 que vous connaissez (nous comptons en base 10). Pour vous y retrouver, voici un petit tableau d'exemple. Vous pouvez également utiliser la calculatrice de Windows en mode Scientifique. Enfin, selon les jeux cracks, vous verrez des présentations un peu différentes, en fonction des éditeurs hexadécimaux utilisés. Dans l'exemple de 3D Pinball, vous pouvez voir que le chiffre correspondant au nombre de boules se trouve en début de ligne. C'est parce que l'éditeur utilisé par le lecteur qui nous a envoyé l'astuce, fonctionnait de manière différente. Mais qu'importe, suivez juste les instructions, et vous verrez, ça ira tout seul.

Base 10	Base 16 (hexa)
1	01
2	02
3	03
4	04
5	05
6	06
7	07
8	08
9	09
10	0A
11	0B
12	0C
13	0D
14	0E
15	0F
16	10
17	11
18	12
19	13
20	14
21	15
22	16
23	17
24	18
25	19
26	1A
27	1B
28	1C
29	1D
30	1E
31	1F
32	20
–	–

HALF-LIFE (PC-CD)

Argh ! Ce jeu est dément. Il est même parfois dur, donc une seule solution... Il faut lancer le jeu par la commande : " hl.exe -console " (dans Démarrer puis Exécuter). La console s'obtient alors avec le " petit deux ". Sur certaines versions, il faut entrer SV_CHEATS 1 pour que les autres codes fonctionnent. Maintenant, les codes :

/GOD	Invulnérabilité (God Mode)
/NOCLIP	Passe-muraille
/MAP CxAx	Va au niveau CxAx (CxAx = nom de niveau, exemple: C1A1, C2A1...)

- Pour les méga-codes qui viennent, il faut démarrer le jeu avec les paramètres " -dev -console ".

/GIVE x	Vous donne l'élément souhaité, x peut valoir :
item_airtank	ammo_mp5grenades
item_antidote	ammo_rpgclip
item_battery	weapon_357
item_healthkit	weapon_9mmAR
item_longjump	weapon_9mmhandgun
item_security	weapon_crossbow
item_sodacan	weapon_crowbar
item_suit	weapon_egon
ammo_357	weapon_gauss
ammo_9mmAR	weapon_glock
ammo_9mmbox	weapon_handgrenade
ammo_9mmclip	weapon_hornetgun
ammo_ARgrenades	weapon_mp5
ammo_buckshot	weapon_python
ammo_crossbow	weapon_rpg
ammo_egonclip	weapon_satchel
ammo_gaussclip	weapon_shotgun
ammo_glockclip	weapon_snark
ammo_mp5clip	weapon_tripmine

Voilà. Éclatez-vous !

Grégoire

CART PRECISION RACING (PC-CD)

Pendant le jeu, tapez l'un des codes suivants :

BRAVO	Plus de contact de pneus avec les autres véhicules
CAR	Permet de conduire la Pace Car
FRAME	Affiche le nombre d'images par seconde
NOFLAG	Active ou désactive l'affichage des drapeaux

Francis

COLIN MACRAY RALLY (PC-CD)

Tapez les codes suivants dans la fenêtre de saisie de noms :

TROLLEY	Mode 4 x 4
ALLWHEELS	Mode 4 X 4
FORKLIFT	?
HELIUMNICK	Copilote parlant comme Mickey Mouse
MOREOOMPH	Mode Turbo
BLANCMANGE	Voiture élastique
BACKSEAT	Le copilote devient Nicky Grist
PEASOUPER	Beaucoup de brouillard
OPENROADS	Tous les niveaux
SHOEBOXES	Toutes les voitures
DARKSIDE	Courses pendant la nuit
BACKAGAIN	Tous les niveaux à l'envers
FREEWAY	Tous les niveaux
PASSEDOUT	Conduite de Nicky
WHITEOUT	Toutes les courses dans le brouillard
PRESSFAST	Meilleure accélération
CHOIRBOY	Changer la voix de Nick
SPECIALED	Random Replay
ROCKETMAN	Turbo boost
BIGGUNs	Double puissance
TURNBACK	Vos roues arrières
ALIENGOO	Voiture en gélatine alien.

Lord Black

NEED FOR SPEED 3 (PC-CD)

Pour ceux qui en auraient (déjà ?) marre de tenter les modes expert de NFS 3 pour gagner les voitures, voici la soluce :
Avec un éditeur hexadécimal, ouvrez NFS3\FEDATA\CONFIG\CONFIG.DAT, allez à la position 5992 (ligne 1760, 9e bloc) et remplacez la valeur (00 pour un jeu fraîchement installé) par 1F. Voilà, vous avez toutes les voitures du jeu. Les suicidaires pourront tenter de gagner le niveau bonus, avec la EL NINO (d'ailleurs, à quoi sert le volant sur cette voiture ?).

Alexandre

HERETIC 2 (PC-CD)

Entrez ces petits codes dans la console pour les activer (souvent, une deuxième saisie annule l'effet du cheat) :

VICTOR	Tue tous les monstres du niveau
TWOWEEKS	Active l'item Tome of Power
SUCKITDOWN ALL	Tous les items
SUCKITDOWN CHICKEN	Mode poulet
AQUATICAPE	Mode target
KIWI	Mode passe-muraille
PLAYBETTER	Godmode
ANGERMONSTERS	Monstres agressifs
CRAZYMONSTERS	Monstres fous furieux
SPAWN <objet>	Pour faire apparaître un objet
IMPULSE 9	Armes et mana
IMPULSE 10	Choix des armes, mana à fond
IMPULSE 13	Objets bizarres
IMPULSE 14	Transformation en mouton
IMPULSE 25	Tome of Power
IMPULSE 32	Plein de sorts cools (invisibilité, bottes...)
IMPULSE 35	Pas de monstres
IMPULSE 36	Glace les monstres
IMPULSE 39	Active le mode vol
IMPULSE 40	Augmente le niveau de 1
IMPULSE 41	Augmente les points d'expérience
IMPULSE 43	Toutes les armes, tout le mana, tous les objets
IMPULSE 171	Transformation en Paladin
IMPULSE 172	Transformation en Crusader
IMPULSE 173	Transformation en Necromancer
IMPULSE 174	Transformation en Assassin
IMPULSE 254	Affiche un message...
GIVE H <xxx>	Vous donne xxx en vie (de 1 à 999)
NOCLIP	Pas de clipping
NOTARGET	Les ennemis ne vous voient pas
CHANGELEVEL	Sélection de niveau

[VOXEL]

MOTOCROSS MADNESS (PC-CD)

Je vous propose une astuce personnnelle pour le jeu Motocross Madness, en VO, pour la version complète, clavier azerty et qwerty (VF sûrement aussi) :

- Pour améliorer le panneau des meilleurs scores, il suffit de modifier les fichiers correspondants. Ils se trouvent dans le répertoire Terraform et ensuite dans celui correspondant (\national pour National Race, \quarries pour Stunt Quarry, \season pour la saison de Supercross, \canyon pour le supercross en canyon et enfin \waypoint pour le Rallye Baja). Maintenant que vous êtes dans le bon répertoire, il faut encore trouver le bon fichier. Pour cela, regardez les images au format " .tga " qui s'y trouvent. Les images portent le même nom que le fichier de sauvegarde des meilleurs scores, ça va nous faciliter la tâche. Je vous conseille d'échantillonner les images, grâce à l'outil " Browser " de Paint Shop Pro. Quand vous avez repéré la bonne vignette, essayez de retrouver le fichier au format " .his " correspondant. Ouvrez-le à l'aide d'un éditeur hexadécimal. Je vais prendre l'exemple de la course Flatlands, en National Race. Son nom de fichier est Nation 15.
- J'ouvre donc le fichier Nation15.his. Vous constatez que dans la colonne de droite, on voit les noms des joueurs ayant les meilleurs scores. On a aussi, dans cette même colonne, un W, puis un U (55 en hex). Ce qu'il va falloir modifier, ce sont les deux paires (en hexadécimal) après le 55. ATTENTION, pas les paires juste à côté, mais celles après encore deux autres paires. Compliqué, tout ça ? Mais non, Je m'explique mieux : dans la colonne du milieu, vous avez votre 55, ensuite un 00 et un 08 ou une autre valeur selon le circuit. Les deux autres paires de valeurs, celles de votre temps (ou score si c'est le mode Freestyle), correspondent aux unités. La première paire modifie les centièmes de

seconde et les dizaines de points. La seconde paire modifie les secondes et les milliers de points. Ouf ! Sachant qu'une valeur hexadécimale est comprise entre (valeur la plus basse) 10 ici, et (plus grande valeur) FF. Vous allez pouvoir vous amuser ! Dans notre exemple, essayez de modifier les paires : 55 00 08 1F ED. Ça vous donne 29 sec 64... En modifiant la paire ED, vous changez les valeurs en secondes et (moins précis) en dixièmes de secondes. En modifiant 1F, vous changez les centièmes de secondes.
- Quelques trucs en plus : pour marquer plus de points en Free-Style, appuyez en plein saut sur F11 ou F12.
- Pour faire un saut au-dessus des nuages : Choisissez le 2e parcours en Canyon Country, puis dans le garage mettez toutes les suspensions au minimum et la traction des pneus au maximum. Démarrez la course, puis tournez à droite jusqu'à la dernière. Prenez de l'élan, et allez à fond sur le côté gauche de la piste ; si tout va bien, vous ferez un saut au-dessus des nuages.

Fun_dog, Robin

FORSAKEN (PC-CD)

Pour obtenir une Nubia entièrement nue, ouvrez le répertoire du jeu sur votre disque dur et allez dans " Data/Texture ". Vous y trouverez les textures des pilotes et des véhicules ; modifiez maintenant le nom du fichier " NGRID8BT.BMP " en " Arioch_NGRID8BT.BMP ". Faites ensuite une copie de " NNGRID8BT.BMP " et laissez-la dans le répertoire " Texture ". Changez ensuite le nom " Copie de NNGRID8BT.BMP " en " NGRID8BT.BMP ". Lancez maintenant le jeu, et dans le menu de sélection des persos, admirez un peu le résultat ! Pour revenir à l'ancienne texture, effacez " NGRID8BT.BMP " puis renommez " Arioch_NGRID8BT.BMP " en " NGRID8BT.BMP ".

David

CARMAGEDDON 2 (PC-CD)

•Trucs pour la démo du jeu :
Si vous voulez jouer à la démo du jeu, sans que le message de fin de démo apparaisse...
Supprimez les fichiers DEMO.TXT (dans le répertoire data), README.TXT (dans le dossier d'installation).
Recherchez JUNKYARD.TXT et ouvrez-le ! Vous allez voir : // Laps, checkpoints etc. 90,60,30 // Initial Timer count for each skill level.
Remplacez "90,60,30" par :
"9000000000000000000,6000000000000000000, 3000000000000000000" et enregistrez !!!
Voilà, à partir de ce moment-là, vous aurez le temps infini quand vous jouerez. Génial, non ?

•Une dernière ? Bon d'accord. Si vous voulez avoir les Stats (Power, Armor et Offensive) au maximum, il faut éditer le fichier GENERAL.TXT, qui se trouve dans le répertoire " data ". Peu après la ligne contenant le texte " //Défault underwater spécial volume parameters ", il faut changer les 3 zéros par des 29 sur les lignes marquées par Initial Armor, Initial Power et Initial Offensive (ne prenez pas en compte les lignes avec plus de 3 zéros). Avec ça, vous avez une voiture du tonnerre.

LE BOUCHER, Sangohan

COMMANDOS (PC-CD)

Lorsqu'un de vos hommes vient à mourir, je suis sûr que vous vous foutez complètement de ce que devient le corps du pauvre homme. Avant de commencer, il est bon de faire un petit retour en arrière avec un jeu nommé Worms. Pourquoi ce jeu, car en fait, lorsque vous perdez un ver, celui-ci explose et laisse à sa place une jolie petite pierre tombale, ce qui est plus propre que de laisser un corps gisant sur le sol. Pour remédier à ce problème dans Commandos, ouvrez la fenêtre du répertoire où le jeu est installé. Cherchez dans les fichiers jusqu'à ce que vous trouviez le fichier " OUTPUT ". À l'intérieur de celui-ci, vous devriez trouver un fichier Commando.cfg. Éditez ce fichier avec le bloc-notes de Windows. À la ligne " Moralina 0 ", remplacez le " 0 " par " 1 ", ce qui donnera " Moralina 1 ". Une fois terminé, sauvegardez le tout et lancez le jeu Commandos. À ce moment, chaque soldat tué aura droit à une jolie tombe.

Francis

SPECIAL OPS (PC-CD)

Durant une mission, appuyez sur Alt + Shift + V et allez à la fenêtre de visualisation des objets (inventaire). Vous voyez alors " ViewFinder ". Sélectionnez-le. L'écran va devenir bleu quelques secondes, et votre ranger peut sauter. Pour rendre votre ranger invincible, réglez l'horloge à 9.59.

Kyfrouts

DARK REIGN, THE FUTURE OF WAR (PC-CD)

Comment accéder à toutes les missions ?
À l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier " SHELLCFG.H " se trouvant dans le répertoire Dark Reign/dark/shell. Recherchez la ligne " #define BTN_MISSION_COEFFICIENT 150 " et remplacez 150 par 157. Désormais, lors du choix Nouvelle Mission, une nouvelle icône " Cheat " est accessible en bas à gauche de l'écran. Cliquez dessus pour accéder à n'importe quelle mission.

Romain

POLICE QUEST SWAT 2 (PC-CD)

Pour avoir accès à toutes les missions de ce chouette jeu, éditez le fichier INI du jeu, à l'aide d'un éditeur de texte. Dans ce fichier, vous trouverez une section intitulée [Missions played]. Pour indiquer au jeu que vous avez accès à une mission donnée, il vous suffit d'insérer une ligne contenant " Smx=1 " où x correspond au numéro de la mission. Ainsi, par exemple :
[Missions Played]
SM1=1
SM2=1
SM3=1
SM4=1
SM5=1
Avec les 6 lignes ci-dessus, vous aurez accès aux 5 premières missions. Vous pouvez opérer de la même façon avec les 30 missions du jeu.

Capt'ain Flam

TOMB RAIDER 3 (PC-CD)

Une petite astuce pour la démo de TR3: Dans la dernière grande salle de la démo, vous avez du remarquer un trou avec des piques dedans. Mais si, bien que cet endroit soit éclairé par des rayons du soleil!! Bon et bien, il y a un passage dans ce trou. Si si!! Pour y accéder, descendez dans le trou en vous accrochant au bord. Faites des mouvements latéraux et allez au bout du rebord. A un endroit, vous remarquez qu'il n'y a pas de piques sous vos pieds (il suffit de regarder l'ombre). Laissez vous tomber et avancez pas à pas dans le passage sombre. Au bout, remontez dans la pièce cachée où vous trouverez des munitions pour un pistolet automatique.

Tbf

RAILROAD TYCOON 2 (PC-CD)

Pendant le jeu, appuyez sur Tab. Ensuite, tapez " viagra " au curseur vert en bas de l'écran. Vous aurez des villes qui croissent énormément...

[VOXEL]

MOTORHEAD (PC-CD)

Ces codes ne fonctionnent qu'avec les versions carte accélératrice 3D. Pour les employer, allez dans le menu des options et choisissez " Graphic Options ". Changez " Render Device " pour obtenir " Glide Driver " ou " DirectX Driver " sur l'écran des options, allez sur l'écran " PERSONAL OPTIONS " et mettez l'un des noms et équipes suivants :

NOMS	TEAM	
Avenger	Zx	Votre position indiquée par un petit bonhomme sur la carte

Ramlosa	H2O	Vision sous-marine (trouble)
Lemmy	Ace	Normal pour un jeu qui porte le nom Motorhead

Francis

STRATOSPHERE (PC-CD)

Entrez ces codes pendant le jeu (Attention, ils ne marchent pas en multi-joueur):

@give me the rock	Donne de la pierre
@more ore for less	Donne de l'or
@tecno freaks	Augmente votre niveau technique
@i gotta see more	Vue radar + étendue
@was that a mountain	Armure Super Montagne
@electrons are flowing	Donne de l'énergie
@bam bam bam	Super coups de feu
@whoosh by them all	Mouvements plus rapides
@armored blue	Super boucliers
@i can see for miles and miles	Super observatoire
@mister freeze says stop	Les forts du PC sont glacés
@show me the resource	Les pierres flottantes sont augmentées de 50 000
@more green for me	Le cristal est augmenté de 50 000
@tall towers	La taille du Command Center est augmentée
@i got my xray spells	Radar spécial
@give me a closeup	Zoom du radar
@weasel weasel weasel	Gagne la mission
@i want to lose now	Perd la mission
@bombs may fall	Super Armure projectile
@other forts may ram	Super Armure des forts
@rockets red glare	Super dégâts des projectiles
@baa ram eue	Super dégâts des forts
@bandage me quick	Super réparation
@build me a shake	Super temps de construction
@now you see me	Super cape
@no one can touch me	Super cocon
@silver bullet	Super quicksilver
@lock on target	Super station de ciblage
@home on the range	Super range booster
@where's the beef?	Super vache

[VOXEL]

TONIC TROUBLE (PC-CD)

Voilà quelques cheats Pour Tonic Trouble : Alors, au cours du jeu, tapez les mots suivants :

- modefly : Vous déplacez Ed à travers les murs et en hauteur, avec les touches de direction pour la surface, " Q " pour monter et " W " pour descendre.
- supered : Vous transforme momentanément en Super Ed.
- allpowers : Vous file les pouvoirs complets (le bâton, la sarbacane, le pogo, voler avec votre nœud pap...)
- fulllife : vous remet de la vie.

- P1	pouvoir 1 = coup de bâton (tir)
- P2	pouvoir 2 = sarbacane (action et tir pour tirer)
- P3	pouvoir 3 = pogo (saut + tir)
- P4	pouvoir 4 = vol au noeud pap
- P5	pouvoir 5 = bocal pour nager (automatique)
- P6	pouvoir 6 = ceinture caméléon (action)
- P0	plus de pouvoir
- PA	vous donne 5 munitions pour la sarbacane.

PacMan

ARES RISING (PC-CD)

Voici des cheat codes pour vous. Commencez par appuyer sur " C " puis " Shift-C " et entrez l'un des codes suivants :

IAMTHEMASTER	Pour gagner dans la mission en cours.
BIGASSSHIELDS	Vous voilà invincible.

Utilisez la touche Esc pour activer le cheat.

Excalibur

MORTAL KOMBAT 4 (PC-CD)

- Choix du niveau : Allez sur le menu Practice et sélectionnez le niveau précédant celui qui vous intéresse. Commencez le match puis quittez-le rapidement. Lancez maintenant une partie à un joueur, et vous vous retrouverez au niveau suivant celui que vous aviez quitté en Practice.
- Jouer avec Meat : Entrez dans Group Mode et finissez-le jeu avec les seize personnages. Sélectionnez alors un personnage pour avoir accès à Meat.
- Jouer avec Goro : Finissez le jeu avec Shinnok et allez sur l'écran de sélection des personnages. Choisissez l'icône cachée avec la touche pour courir, et gardez-la enfoncée ; puis faites Haut, Haut, Haut, Gauche pour activer l'icône de Shinnok. Toujours en gardant enfoncée la touche pour courir, appuyez sur la touche de blocage pour obtenir Goro.
- Jouer avec Noob Saibot : Finissez le jeu avec Reiko et entrez le code 012-012 sur l'écran Versus Mode (voir plus loin pour les codes). Quittez le combat et sur l'écran de sélection des personnages, choisissez l'icône cachée avec la touche courir. Gardez-la enfoncée et faites Haut, Haut, Gauche pour tomber sur Reiko. Appuyez sur la touche Blocage sans relâcher courir pour avoir Noob Saibot.
- Costumes : Appuyez sur Start et n'importe quel bouton d'action, pour faire tourner le visage de votre personnage sur l'écran de sélection. Vous aurez ainsi des costumes différents (pour Sonya et Tanya, le faire trois fois au lieu d'une).
- Ordre des combats : Sur l'écran des piliers qui apparaît après avoir choisi un personnage, vous voyez vos adversaires tout en bas. Appuyez sur Start pour les choisir dans l'ordre de votre choix.
- KOMBAT CODES : Commencez une partie à deux et sur l'écran VS avec six cases en bas, appuyez sur les touches suivantes pour obtenir ces résultats (les trois premières cases peuvent être modifiées par le joueur un et les trois suivantes, par le joueur deux) :

Cases 1 et 4	Coup de poing bas
Cases 2 et 5	Blocage
Cases 3 et 6	Coup de pied bas
111-111	Arme dès le début
100-100	Pas de projections
444-444	Commence avec une arme
666-666	Pas de musique de fond
050-050	Le perdant explose
222-222	Commence avec une arme au hasard
123-123	Très peu d'énergie
555-555	Plein d'armes !
060-060	Pas de pluie dans Wind World
020-020	Pluie de sang dans Wind World
002-002	Impossible de perdre son arme
010-010	Pas de limite de dégâts maximum pour les combos
110-110	Pas de projections ni de limites maximum
001-001	Course illimitée
321-321	Les grosses têtes
012-012	Noob Saibot mode (voir autre astuce)
011-011	Goro's Lair
022-022	The Well
033-033	The Elder Gods
044-044	The Tomb
055-055	Wind World
066-066	Reptile's Lair
101-101	Shaolin Temple
202-202	Living Forest
303-303	The Prison
313-313	Ice Pit

Par exemple, pour le code Noob Saibot, il faut que les deux joueurs appuient une fois sur Blocage et deux fois sur Coup de pied bas, avant que l'écran ne disparaisse. Un message apparaît alors pour confirmer que le code a bien été entré.

David

H.E.D.Z. (PC-CD)

Appuyez sur T pour le mode " parler " et tapez :

OH MY GOD	Mode Dieu
TOO HARD FOR ME	Intelligence artificielle off

Lord Black

RAINBOW SIX (PC-CD)

Voici quelques codes pour Rainbow 6, à taper pendant le jeu :
Tapez entrée pour qu'une boîte de dialogue s'ouvre (ou tapez " ' ", l'apostrophe) écrivez alors :

TEAMGOD	Pour être invulnérable (tous les groupes)
AVATARGOD	Pour être invulnérable (seulement le personnage)
NOBRAINER	Déconnecte l'intelligence artificielle
SILENTBUTDEADLY	Surprise
MEGANOGGIN	Vous avez la grosse tête
BIGNOGGIN	Toujours la grosse tête
I-900	Votre haleine devient lourde
EXPLORE	Désactive les conditions de victoire
STUMPY	Pour passer en mode Stumpy
CLODHOPPER	Pour enfler les bras et jambes
5FINGERDISCOUNT	Vous avez des munitions
DEBUGKEYS	Vous passez en mode Debug Keys
TURNPUNCHKICK	Joueur mis à plat
F6	Vous changez de vue
F7	Suicide
F8	Suicide
F12	Vous changez de niveau

Alban

QUAKE 2 (PC-CD)

Voici une astuce pour la SPA, pour obtenir un mode sniper gratos. Il faut taper (à la console) pendant le jeu : bind $ "fov 90" bind * "fov10". Puis, pendant le jeu, appuyez sur * et admirez le beau zoom. Pour dézoomer, appuyez sur la touche $.

DJ-666

COMANCHE 3 GOLD (PC-CD)

Voilà quelques cheat codes. Appuyez sur la touche R (radio) et entrez l'un des codes suivants :

6969	Mercenaires
FIXME	Annule vos dommages
HARMONY	Système GPS
IMARAT	Invisibilité
IAMACOW	Temps arrêté
LOADME	Pour recharger
PIGSOINK	Armement au maximum
X666	Votre allié meurt

Francis

DEER HUNTER 2 (PC-CD)

Des cheats pour ce jeu spécial chasseurs fatigués :

DH2HONEY	Les cerfs vous aiment bien (quelle erreur !)
DH2TRACKER	Les cerfs sont sur le GPS et la carte
DH2DEADEYE	La caméra est placée sur le projectile
DH2SHOOT	Plus près du cerf

Bonne chasse, entraînez-vous et ne confondez plus sangliers et ramasseurs de champignons.

Nemrod

TRESPASSER (PC-CD)

Pressez Ctrl + F11 et tapez le code dans la zone de saisie qui apparaît. Pressez Enter, puis à nouveau Ctrl F11 pour l'activer.

- tnext	Vous transporte sur les sites importants du niveau
- loc	Vous donne les coordonnées sur la carte du monde
- bones	Dessine des volumes pour chaque objet physique
- gore 2	Augmente la quantité de sang dans le jeu
- woo	Munitions illimitées
- Bionic Woman	Mouvements lents
- Win	Joue la séquence de fin
- Dinos	Gèle tous les dinos sur place

Vous pouvez également passer au niveau suivant en pressant Ctrl Shift + Q + W, puis en laissant vers le haut sur W.

David

BLOOD 2 (PC-CD)

Codes pour la version démo (version complète ?).
Appuyez sur "T" (talk) pour parler, et ensuite :

MPGOD	Mode Dieu
MPKFA	Power up munitions, Armure, et Points de vie
MPHEALTH	Points de vie
MPAMMO	Munitions
MPARMOR	Armure
MPCLIP	Clipping
MPPOS	Pour montrer position on/off
MPCAMERA	Pour changer l'angle de la caméra
MPLIGHTSCAPE	Pour ajuster la lumière on/off

Lord Black

TANK BLASTER (PC-CD)

Petit délire des programmeurs dans la démo, et peut-être aussi dans la version complète. Dans le premier niveau, lorsque vous arrivez sur la deuxième plage avec les chars lanceurs de flammes, vous verrez un tas de cocotiers. Tirez dans le tas. Ceci dévoilera une petite barraque en bois, contre laquelle est posée une planche de surf. Détruisez-la, et vous verrez alors un fourgon débouler hors du tas de cendres, avec une bombe sur le toit. Après l'avoir détruit, récupérez sa bombe, qui est d'ailleurs atomique (pour un peu, on se croirait sur Mururoa !). Si vous la sélectionnez, vous observerez un viseur sur votre ennemi. Tirez et voilà, tous vos ennemis sont morts. Au passage, admirez le superbe effet du champignon atomique.

Recoil

NEED FOR SPEED 3 (PC-CD)

Astuces pour la démo de NFS 3, et probablement pour la version complète :
1) Vous avez sûrement remarqué que l'ordinateur choisit de lui-même le mode de course : Hot Poursuit ou Single Race. Mais si vous appuyez sur " S " pendant la première phase de chargement du jeu, hop, vous lancez le Single Race, et avec " H ", la Hot Poursuit.
2) Vers la fin du parcours, on peut prendre quelques raccourcis pour gagner une place ou deux :
- Juste avant la sortie de la ville, il y a un petit écart. Inutile de le respecter, continuez tout droit et roulez sur la bosse en rasant la maison. Faites quand même attention à ne pas vous prendre le poteau en atterrissant (un léger coup de volant vers la gauche, juste avant de décoller, rectifiera la trajectoire).
- Quelques mètres plus loin, une épingle à cheveux vous freine. Vous pouvez couper un peu avant en passant directement sur la petite avancée de terrain, à l'endroit où il n'y a pas la bande de roc qui empêche de sortir du terrain.

PATCHEUR

SHOGO (PC-CD)

Ces codes marchent avec la version complète du jeu, je ne sais pas si ça fonctionne avec la démo. Appuyez sur T pour rentrer dans le Talk Mode et validez ces codes :

mpgod	God Mode
mpkfa	Toute l'armure, la vie et les munitions
mphealth	Toute la vie
mpammo	Toutes les munitions
mparmor	Toute l'armure
mpclip	Mode passe-muraille
mppos	Affiche les coordonnées
mpcamera	Ajuste la caméra
mplightscape	Ajuste la lumière

[VOXEL]

DUNGEON KEEPER (PC-CD)

1. Pour avoir un grand cornu du niveau de votre choix : Vous connaissez obligatoirement le code... Sacrifiez une maîtresse noire, un démon bileux et un troll (sauf les infidèles de joystick). Eh ben, si

ces trois créatures sont de niveau 10, le big cornu sera aussi de ce niveau (utile car il coûte plus cher à entraîner que la MN, le DB et le troll). Et si vous voulez un fantôme ou un squelette expérimenté, vous n'avez qu'à torturer ou mettre en prison une créature bien entraînée, jusqu'à ce que la mort survienne.
2. Pour être sûr(e) qu'un héros bosse pour vous en le convertissant par la torture (au lieu de se transformer en fantôme débile quand il meurt), vous n'avez qu'à le guérir (sous la torture) avec le sort de soin. Vous pouvez ensuite le transférer pour l'avoir au monde suivant.
3. Mettez-vous dans la peau d'une créature qui peut se guérir (dragon niveau 3 ou plus, magicien...) et approchez-vous d'une créature blessée. Guérissez-vous quand vous êtes assez près d'elle. Miracle ! Elle guérit aussi.
4. Quand un ennemi passe sur votre pont traversant la lave, vendez le pont et ploutch, Intrus grillé !

Eryc

LE 5EME ELEMENT (PC-CD)

Au menu principal, tapez les codes suivants et puis sélectionnez " nouveau jeu ":

RALPH	Pour choisir le niveau
DAVID	Vies illimitées
THIERRY	Pour entendre les pas des ennemis
JEROME	Bouclier
OLIVIER	Toutes les armes
FANETTE	Tous les objets
BENOIT	Tous les films
JOEL	Tout activé

Lord Black

FINAL FANTASY 7 (PC-CD)

Pour dupliquer des objets (éléments), il faut avoir la matéria " élément W ". Utilisez-le sur n'importe qui. Quand un combat arrive, allez sur élement W, sélectionnez un objet et utilisez-le. Le second sera le duplicateur du premier. Alors, sélectionnez un autre objet et annulez celui-ci. Moi, j'ai 99 mégalix. Heuuu, en plus j'ai une matéria maître. Comment l'avoir ? Il faut la méga-matéria verte et toutes les matérias au niveau maître. Allez toucher la méga-matéria, et une fusion de matérias. Allez donc faire ça avec invocations et commandes.

Elie

MICRO MACHINES 3 (PC-CD)

Voici quelques astuces pour MMV3. Lancez le jeu, après avoir choisi votre personnage. Au moment d'entrer le nom du personnage, tapez l'un des mots suivants :

TANKS4ME	Pour faire les circuits en mode 2 joueurs avec les tanks
CATLIVES	Permet d'avoir 4 vies au début d'une partie en solo
GIMMEAL	Tous les circuits (y compris les 6 circuits secrets)

Benoît

NCAA FOOTBALL 99 (PC-CD)

Avant de faire un choix à l'écran des contrôles, tapez " elah ". Sélectionnez un contrôle et choisissez " Play Game ". Un chant devrait être entendu pour confirmer le code. Maintenant, pendant le match, l'équipe qui reçoit aura des petis joueurs, et l'équipe qui viendra en aura des gros !

Guillaume

CAESAR 3 (PC-CD)

Dans le répertoire où vous avez installé Caesar III, il y a un fichier " c3_model.txt ". Vous y trouverez les valeurs et les propriétés des constructions du jeu. La première section nommée " All buildings " est celle où vous pouvez changer le prix de revient et les caractéristiques des bâtiments.
- Voici un exemple : Dans " 39,Gardens,{12,3,1,-1,0,0,0} ", seules les valeurs entre les crochets sont à modifier. En fonction de ceci, construire un jardin vous coûte 12 denarii. Changez ce chiffre pour un nombre négatif, lorsque vous construirez un jardin, le jeu vous paiera !
- Remplacez par " 39,Gardens,{-1000,3,1,-1,0,0,0} ". Enregistrez et sauvegardez les modifications avant de redémarrer votre partie. Maintenant, le soft vous créditera de 1 000 denarii à chaque construction d'un jardin. Vous pouvez ainsi modifier le prix de revient de toutes vos constructions.

Zeus

SIN (PC-CD)

Vous voulez des petits trucs pour Sin ? Alors :
- Dans le niveau multi sincity, on peut ouvrir la porte à côté de l'armure de tête.
- Et des codes ?
Codes à entrer à partir de la console. (bouton " petit 2 ", en dessous de Esc) :

god ou superfuzz	Perso invincible
noclip	Pour passer à travers les murs
notarget	Les ennemis ne vous voient pas...
spawn heligun	Après avoir tapé ce code, retournez au jeu et avancez ; il sera possible d'utiliser l'arme de l'hélicoptère à l'intérieur de la banque...
spawn cookies	Donne un biscuit ?
Timerefresh	Donne le nombre de FPS.

- Et dans la démo, il est possible de sauvegarder en procédant comme suit : à partir de la console, tapez " save x " où x est un nombre qui désigne un slot. Par exemple, " save 0 ". Pour charger la partie sauvegardée, il suffit de taper " load x ", où x est le chiffre entré lors de l'utilisation de la commande " save ". Mais cette démo est si simple, qu'il ne devrait pas y avoir de problème. Voilà, je crois que c'est tout. Bon jeu !

Krok

